¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER

Nº30

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | NEO GEO | RECREATIVAS

byNeon
Neon147

POKÉMON: DE GB A ESPADA & ESCUDO

REPASAMOS LAS OCHO GENERACIONES, DESDE SUS ORÍGENES HASTA SWITCH

ALIEN: EL MITO

LA TERRORÍFICA CRIATURA DE H.R. GIGER LLEVA DÉCADAS ATORMENTÁNDONOS

GAME GEAR

GUÍA DE COMPRA DE LOS MEJORES PLATAFORMAS DE LA PORTÁTIL DE SEGA

DOOM

LOS GENIOS DE ID SOFTWARE NOS HABLAN SOBRE LA CREACIÓN Y EL LEGADO DE SU REVOLUCIONARIO FPS

ETERNA MARÍA JESÚS LÓPEZ

DE ERBE A PLAYSTATION: SU CARRERA ES LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

M2: AL RESCATE DE LOS CLÁSICOS

NADIE COMO ELLOS PARA RECUPERAR TESOROS DE TIEMPOS REMOTOS

SAMURAI SHODOWN

CÓMO SNK REVOLUCIONÓ LA LUCHA 2D A GOLPE DE KATANA

ADEMÁS **BURNOUT** SUPER ADVENTURE ISLAND **SHADOW DANCER** MOVIE **SUPER STAR WARS** COLUMNS



¡BIENVENIDA A LA **FAMILIA!**

Nintendo Switch Lite

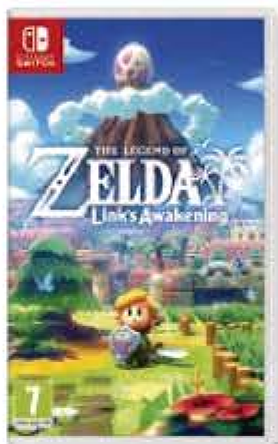




¿QUÉ **NINTENDO SWITCH** ES PARA TI?

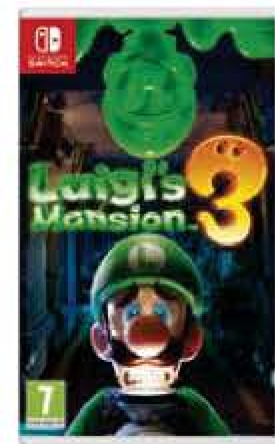
Nintendo Switch	Nintendo Switch Lite
3 modos de juego: TV, Tabletop, Portátil	**Enfocada al juego portátil**
Pantalla más grande	**Compacta y ligera**
Incluye dos Joy-Con ¡Permite multijugador con una sola consola y control de movimiento!	**Mandos integrados**

MUCHOS JUEGOS ENTRE LOS QUE ELEGIR









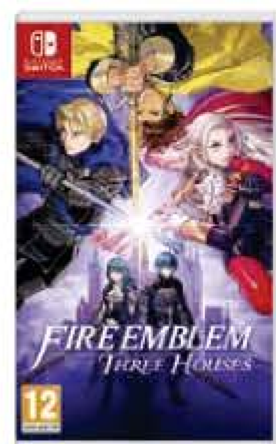




















Para más información, visita **nintendo.es**

18
www.pegi.info

© 2019 Nintendo. • © 2019 Pokémon. © 1995 – 2019 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. • TM IOC/TOKYO2020/USOC 36USC220506. Copyright © 2019 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SUPER MARIO characters © NINTENDO. SONIC THE HEDGEHOG characters ©SEGA. • © 2019 Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. • Fortnite © 2018 Epic Games, Inc. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Engine, and Fortnite are registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA (Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.) and elsewhere. The Epic Games logo, Fortnite (stylized), the Unreal Engine logo, and UE4 and its logo are trademarks of Epic Games, Inc. All rights reserved. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. • © 2018 Nintendo Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD. / ATLUS / Microsoft • The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2017 CD PROJEKT S.A. ALL RIGHTS RESERVED • © 2017, 2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. © SUGIYAMA KOBO SUGIYAMA KOBO ECHOES OF AN ELUSIVE AGE is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.• © 2019 Nintendo / PlatinumGames Inc. Main Character Design ©Masakazu Katsura/SHUEISHA • © 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD. • **The Pokémon Company**

(*) No disponible para la Venta física.

Nintendo

SUMARIO





>> Retro Gamer 30 Nos gustan los shooters infernales

RETRORADAR

04 **Game ON**
Historia con la que jugar.
06 **Chain Break**
1985 alternativo y la GB
08 **Shenmue III**
El sueño se hace real
09 **Retro Sevilla 2019**
Retro con alma
10 **Libros**
Navidades literarias
11 **Retro BCN 2019**
La cita imprescindible

LA HISTORIA DE

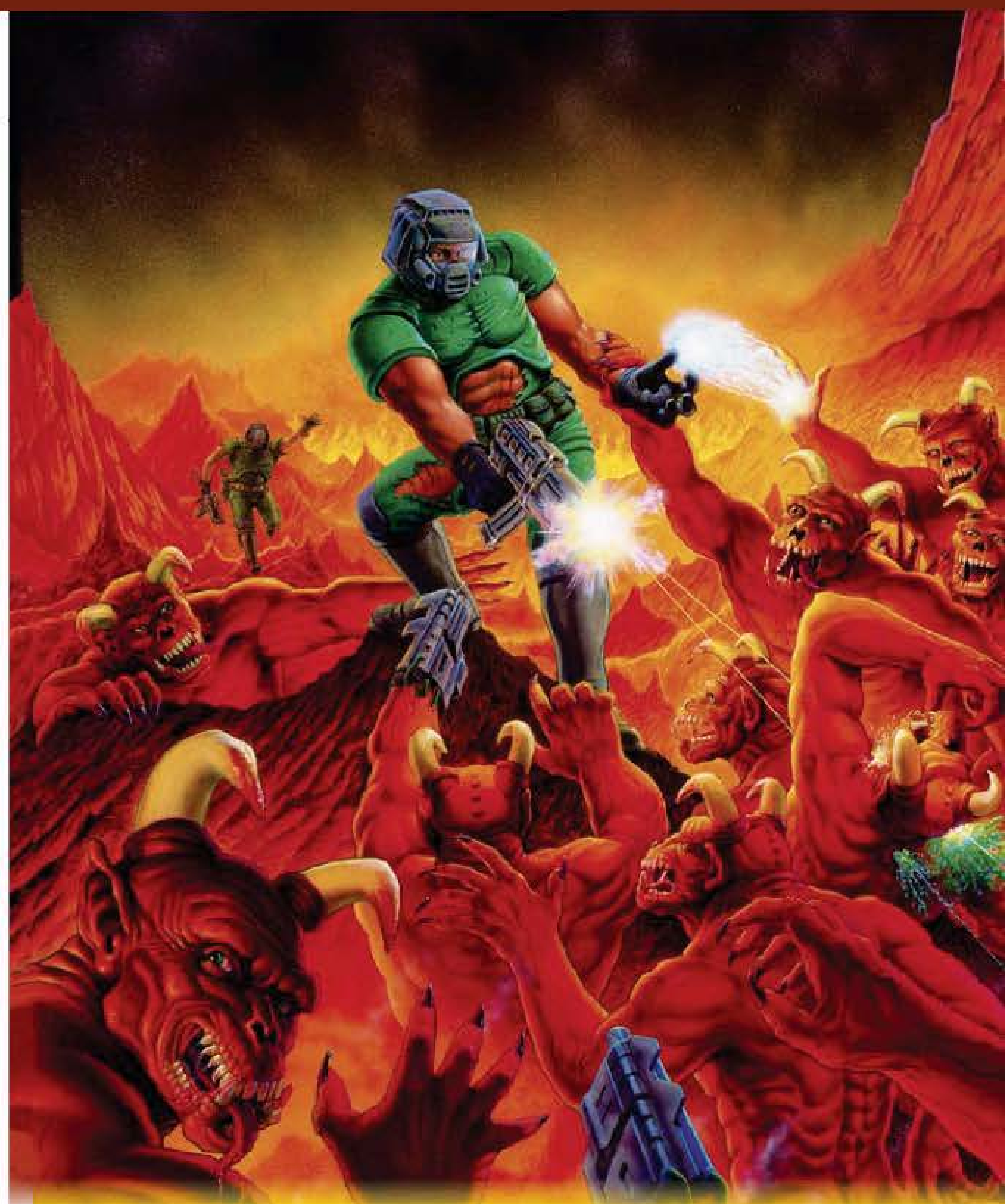
12 **Doom**
26 **Samurai Shodown**
40 **Generaciones Pokémon**
50 **Shadow Dancer**
90 **Super Star Wars**
104 **Gauntlet**
108 **Burnout**
118 **Skitchin'**
122 **The X-Files**
126 **Columns**
130 **Super Adv. Island**
134 **Get Dexter 2**
138 **Blackthorne**

REPORTAJES

32 **Alien.** Décadas reptando por los conductos.
44 **Pokémon Espada y Escudo.** ¡Házte con todos en Switch!
56 **María Jesús López.** La gran pionera en España.
66 **M2.** Los maestros a la hora de recuperar clásicos.
74 **35 años de juegos de CPC.** Desde 1984 hasta ahora.
82 **Cyberpunk.** Neones y carne fusionada con tecnología.
96 **8 bits desde Croacia.** Movie & Phantom Club. Ahí es nada.
142 **Game Gear.** Los mejores plataformas para la portátil.

PANTALLA FINAL

146 **Eternal Darkness**



12 **DOOM**

Wolfenstein 3D abrió el camino de los FPS, pero Doom supuso la consagración del género y de sus creadores, id Software. Hablamos en exclusiva con los genios que parieron esta obra maestra.



108 **Burnout**

El arcade de conducción más salvaje de todos los tiempos.



96 **Made in Croacia**

Dusko Dimitrijevic, el genio que nos brindó Movie y Phantom Club.



50 **Shadow Dancer**

Un ninja vestido de blanco y su perro protagonizaron una recreativa inolvidable.

forowarez.net

GAME ON: 60 AÑOS DE HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

LA FUNDACIÓN CANAL DE MADRID ACOGE UNA MUESTRA CULTURAL CON 150 TITULOS JUGABLES PENSADA PARA APRENDER Y DISFRUTAR

Game On puede provocar en quienes la visiten emociones muy diferentes. Los de más edad sentirán un golpe fuerte en el centro de la nostalgia al ver allí algunas de las recreativas y consolas que formaron parte de su infancia y recordar cómo era ponerse delante del arcade de *Donkey Kong*, jugar con los amigos a *Guitar Hero* o echar una partida a *Street Fighter*. Los más jóvenes conocerán los orígenes de los videojuegos en la década de los 60 y verán su evolución.

La muestra es itinerante y está comisariada por la institución cultural británica Barbican, que la inauguró en 2002 en el Barbican Center, lo que despertó las críticas de quienes no querían que los videojuegos entrasen en los centros de cultura. Desde entonces la exposición ha ido creciendo y actualizándose y la han visitado más de tres millones de personas. Aunque hoy los videojuegos ya están reconocidos como parte de la cultura actual y son muy pocas las voces disconformes, durante la presentación a los medios alguna periodista se mostró preocupada por el hecho de que los adolescentes y niños fueran para jugar.

Game On es una exposición para ver pero también para probar. A Madrid ha venido la versión más grande de la muestra, y se ha adaptado al espacio de lo que fue en tiempos un anexo al cuarto depósito del Canal de Isabel II: 400 piezas relacionadas con las historia del videojuego y 150 puestos para probar desde las recreativas de *Asteroids* o *Street Fighter II* y el *Breakout* de Apple II a varias versiones de *Gran Turismo, GoldenEye, Half Life 2* o *Celeste*. También se han incluido algunos de los juegos españoles más famosos de los últimos tiempos; así, están presentes *Gris* (Nomada Studio), *Rime* (Tequila Works) o *Castlevania: Lord of Shadows* (Mercury Steam). Game On está dividida de forma temática, empezando por 'Los primeros juegos', con *Spacewar!* de 1962 y siguiendo por 'Arcades', con recreativas emblemáticas de los 70 y los 80; "Top Ten" que muestra la evolución de los sistemas domésticos; 'Géneros' con una división por categorías; 'Juegos de simulación' tanto del mundo real como de otros fantásticos; 'Juegos Infantiles', que recuerda que durante décadas los videojuegos se asociaron a los más pequeños; 'Desarrollo y Marketing' que trata del proceso de creación de videojuegos; 'Videojuegos en el mundo', con una visión algo cliché; 'Juegos Portátiles'; 'Juegos Independientes'; 'Personajes'; 'Cine'; 'Juegos Multijugador'; 'La Inmersión Virtual' y 'Sonido'. Para acabar, hay una instalación de Daniel Canogar, '8 bit and 1/2', en la que se proyectan imágenes relacionadas con videojuegos sobre una mesa en la que hay piezas de Game Boy.

Game On estará en la Fundación Canal de Madrid hasta el 31 de mayo. Las entradas cuestan entre 7 y 11 euros, con descuento para grupos y determinados colectivos.







» Poder jugar a recreativas de hace 40 años, ver las primeras portátiles, conocer el desarrollo de los personajes de *Jak&Daxter*... Game On es una buena manera de revivir la historia de los videojuegos.

¡VIEJUNO!

SUSCRÍBETE A **RETROGAMER** Y LLÉVATE...

LA EDICIÓN EXCLUSIVA DE

BLOODY PAWS





¡ELIGE FORMATO!
AMSTRAD
ZX Spectrum
MSX



4 RETROGAMER + BLOODY PAWS
SPECTRUM / MSX / AMSTRAD

POR SOLO 27€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **902 540 777 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



CHAIN BREAK, NUEVO JUEGO PARA GAME BOY

PUBLICADO POR 1985 ALTERNATIVO





Por Atila Merino "blackmores"

Como ya es sabido, desde hace unos cuantos años la mayoría de ordenadores y consolas clásicas han ido recibiendo multitud de nuevos juegos, asemejándose cada vez más a los grandes éxitos de antaño. Game Boy no es una excepción, pero a su cada vez mayor y mejor catálogo de juegos hay que añadir *Chain Break*, el nuevo trabajo publicado por 1985 Alternativo.

Desarrollado prácticamente al completo por uno de sus miembros más activos, Manu Segura, os podemos asegurar que se trata de un arcade enormemente adictivo que nos hará sudar la gota gorda para superar todos y cada uno de sus niveles de creciente dificultad.

El proyecto dio comienzo a finales de marzo de 2017, naciendo como una tarea paralela a la realización de otro de los juegos principales de 1985 Alternativo. Incluso llegó a pararse durante más de un año la totalidad de su desarrollo mientras el propio Segura se encargaba de la parte gráfica del *World Cup* de Mega Drive.

En esta ocasión, su autor quería encargarse de todos los apartados, con el objetivo de "entender la diferencia de ritmo de producción entre la parte más visual que venía desarrollando hasta ese momento y otras tareas también principales, como diseño o programación". De esta manera, no sólo la ilustración de portada y los gráficos del propio juego son suyos, como solía ser habitual hasta ahora, sino que también se ha encargado del diseño, la programación, los efectos de sonido y la música.

Aprovechando el motor ZGB desarrollado por Zal0, *Chain Break* "intenta emular el concepto de 'endless runner' de los juegos de móvil de hoy en día, pero transportado treinta años en el pasado". De hecho, el juego está ligeramente basado en *Metro Cross*, un arcade original de recreativa desarrollado por Namco en 1985, del que toma prestadas algunas ideas.

El juego se divide en cinco mundos, cada uno de los cuales tiene su propia ambientación, que a su vez se dividen en cinco fases, conformando un total de veinticinco niveles. Durante el transcurso del juego nos toparemos con multitud de trampas, obstáculos y enemigos diferentes, lo que hará que la partida sea más complicada a medida que avanzamos.

El control de nuestra protagonista es facilísimo de asimilar, ya que tan solo tendremos que preocuparnos de movernos por el escenario, saltando, corriendo o ralentizando la marcha cuando sea necesario. Además, el tutorial que viene incluido y unos cuantos elementos del juego se encargarán de ayudarnos a superarlo con mayor facilidad.

Si queréis pasar un rato divertido con un juego puramente arcade y de partidas rápidas, este es vuestro juego, porque os aseguramos que no lo abandonaréis hasta completar todos y cada uno de sus niveles. Gráficos sencillos, pero entrañables, música muy bien seleccionada y una grandísima jugabilidad, convierten este trabajo en un adictivo y recomendado juego para una de las consolas más exitosas de la historia.

Por si fuera poco, *Chain Break* cuenta con una edición física en cartucho para jugar en una Game Boy original que hará las delicias de los nostálgicos y los coleccionistas de la pequeña portátil de 8 bits de Nintendo. ✱



RETROHOBBY
Volumen 6



¡Ya a la venta!

Por los expertos de HOBBY CONSOLAS
Con contenidos de Retrogamer España

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio

K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

SHENMUE III YA ESTÁ AQUÍ

EL MILAGRO SE HIZO POR FIN REALIDAD. AHORA, A POR OUT RUN 3.

El 19 de noviembre, el sueño de Sega y de miles de mecenas se hizo realidad: tras la defunción comercial de Dreamcast y un parón de 18 años, la saga *Shenmue* ha continuado con la tan ansiada tercera entrega para PlayStation 4 y PC. El juego se presentó oficialmente hace cuatro años, en el E3 de 2015, y retoma la historia de venganza de Ryo Hazuki en pos del asesino de su padre, Lan Di. Dirigido por el legendario Yu Suzuki, *Shenmue III* es una continuación en el más puro sentido de la palabra: aunque el hardware y la tecnología han cambiado mucho a lo largo de estas dos décadas, su estilo de juego sigue fiel a la fórmula original exploración, diálogos, combate al estilo *Virtua Fighter*, decenas de tareas para realizar (pesca, acudir a los recreativos, coleccionar sets de minifiguras...)... Es un juego pensado por y para los fans de las entregas originales.

Además del lanzamiento sencillo, *Shenmue III* ha llegado a las tiendas en una edición de coleccionista (79,99 euros) que, junto a una copia física del juego, incluye interesantes extras, como una bella caja de luz que recrea una escena de combate, un set de parches, otro de pegatinas y una reproducción del espejo del dragón y el fénix.







CAPCOM HOME ARCADE

KOCH MEDIA CONVIERTE NUESTRO HOGAR EN UN SALÓN RECREATIVO.

Si como la mayoría de los mortales eres de los que no tienes sitio para tener una recreativa en casa, *Capcom Home Arcade* es una interesante alternativa. Se trata de arcade stick de proporciones colosales que reproduce el logo de Capcom sobre un diseño sólido y robusto, con el que podrás disfrutar en cualquier televisor HD de la auténtica experiencia arcade a dobles. ya que incluye dos palancas y 6 botones de acción por jugador.

Todos los componentes son Sanwa, tanto las palancas como los botones, lo que garantiza unas sensaciones idénticas a las de los recreativos, pudiendo así disfrutar de los 16 títulos incluidos como si estuvieras en un arcade de los 90. Entre los títulos elegidos hay clásicos como *Ghouls 'n Ghosts*, *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, *Darkstalkers*, *Alien vs Predator*, *Captain Commando* o *Strider*. Una selección variada, aunque dado su precio (229 euros), y lo reducido del catálogo, es casi imposible no echar en falta algún clásico más de la casa. La emulación, a cargo de *FB Alpha* con las ROM originales, cuenta con opciones interesantes, como cuatro combinaciones de modo de pantalla (panorámico o formato 4:3 original) y suavizado de imagen (activado o no), así como conexión inalámbrica a Internet, tanto para subir nuestras puntuaciones a un ránking mundial como para actualizar el propio dispositivo.

VISITAMOS RETRO SEVILLA 2019

HALLOWEEN Y LOS CUMPLEAÑOS DE KONAMI Y GAME BOY PROTAGONIZARON LA FERIA

Por José Manuel Fernández "Spidey"

Si hay algo de lo que podemos estar orgullosos en España es de los buenos acontecimientos Retro que se extienden a lo largo y ancho de la península. Un buen ejemplo de ello es Retro Sevilla, que volvió a demostrar el empaque de su propuesta durante los primeros días de noviembre. El espacio sito en la Ciudad del conocimiento de Dos Hermanas albergó exposiciones, conferencias y, como no podría ser de otra forma con la buena gente de Arcade Planet de por medio, las más espectaculares máquinas arcade, entre las que se contaba *Star Wars Battle Pod, Darius Burst Ex* o *Castlevania The Arcade*, esta última situada en una terrorífica "sala del terror" donde tenían cabida juegos a la usanza de *The House of the Dead 4, Zombie Revenge* o *Maldita Castilla*.

Uno de los grandes baluartes de Retro Sevilla es su valor como museo del videojuego, con un muestrario de sistemas clásicos y rarezas de auténtica locura. De forma paralela, hubo dos exposiciones que servían para celebrar un par de exquisitas efemérides. Por un lado, el 30 aniversario de Game Boy, pudiéndose ver prácticamente todo al respecto de la portátil de Nintendo. Por otra, los 50 años de la gran Konami inspiraron una fantástica exhibición donde se podía ver los clásicos de la compañía junto a incunables solo al alcance de coleccionistas.

En lo concerniente a las presentaciones, Retro Sevilla 2019 hizo nuevamente alarde de saber hacer bien las cosas de cara a contentar al público más exigente. Nuestro compañero Jesús Martínez del Vas presentó su nuevo libro, *Queremos su dinero: el hombre tras Amstrad España*, y Enrique Segura Alcalde hizo lo propio con *Dreamcast: el sueño eterno*. No podía faltar nuestro Jesús Relinque «Pedja», que la lió parda junto al que esto suscribe para presentar su original *Siguiente Fase* y, de paso, hacer mención de *La historia de Atari: Video Computer System*. Estas cuatro obras han sido publicadas por Dolmen Editorial, si bien en la feria, la editorial que hizo acto de presencia fue Héroes de Papel, con un stand en el que hizo gala de su sensacional surtido de ensayos.

Como no podría ser de otra manera, no faltaron las conferencias, más entretenidas y enriquecedoras que nunca. Juan Diego Periañez habló del sueño hecho realidad que supone el concepto Arcade Planet; Tomás García-Meras y Roberto Juan Fresca celebraron las más de dos décadas de emulación al servicio de la preservación por parte de MAME; Bruce Rodríguez, Felipe Monge y Salva Cantero, de Play on Retro, mostraron más de veinte novedades para sistemas como Spectrum, CPC, Mega Drive o Super Nintendo; Juan José Muñoz Falcó nos contó cómo era trabajar en Aventuras AD; Jose, Kike y Guille, del programa ILT Juegos (emitido semanalmente por la radio oficial del Sevilla Fútbol Club) hicieron su divertido espacio en directo; y finalmente, Spidey y Pedja expusieron al público la conferencia *La cultura del videojuego es su historia*. El remate de calidad lo dio el fantástico concierto de piano tocado por Elesky, interpretando conocidas melodías videojueguiles.

Elegantes stands, alguna que otra tienda con material selecto, una impresionante exposición de revistas clásicas... Retro Sevilla, nuevamente, sentó cátedra de cómo hacer bien las cosas a la hora de rendir homenaje al ocio electrónico. Y lo que es mejor, plasmando un evento tremendamente social, donde saludar a los viejos amigos era tan épico como agarrar el joystick para manejar, una vez más, al inefable Sir Arthur.





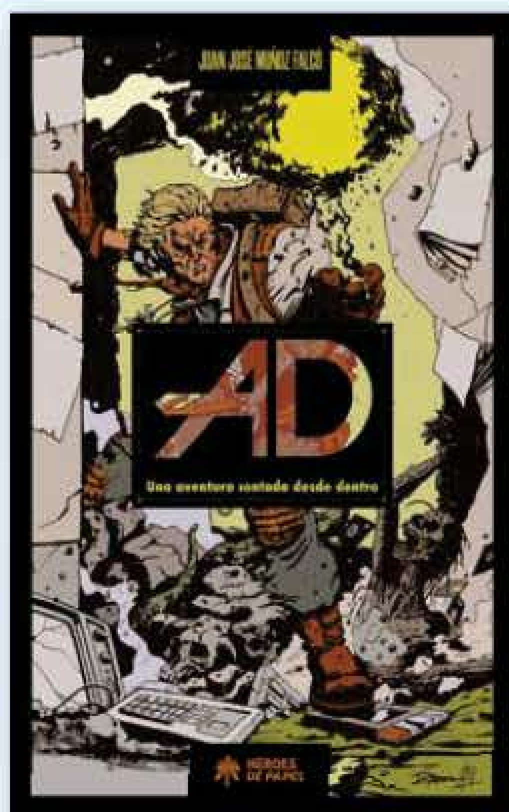
» Spidey y Pedja torturaron al público con un trivial videojueguil que se alargó hasta la extenuación... ¡nadie acertaba la última pregunta!



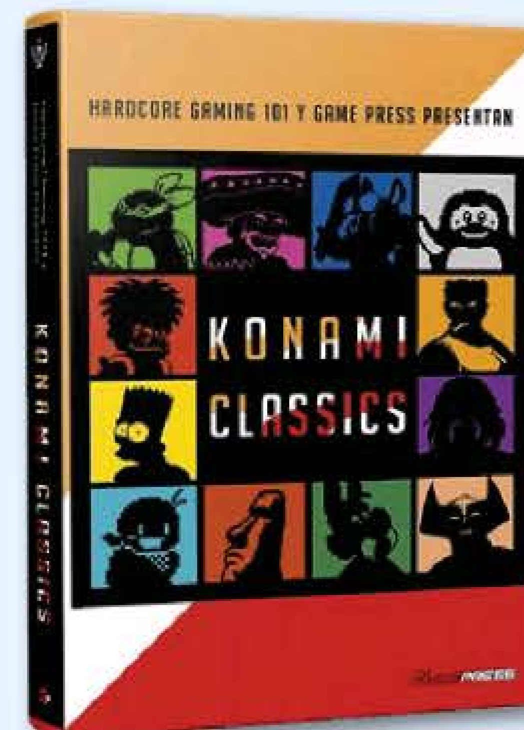
» Para el fan de Konami, darse un paseo por la fabulosa exposición de Retro Sevilla 2019 era una cita obligatoria.

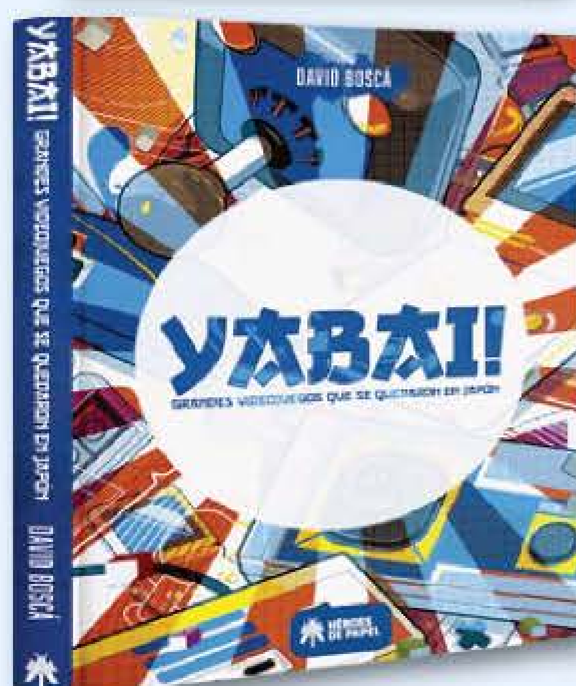




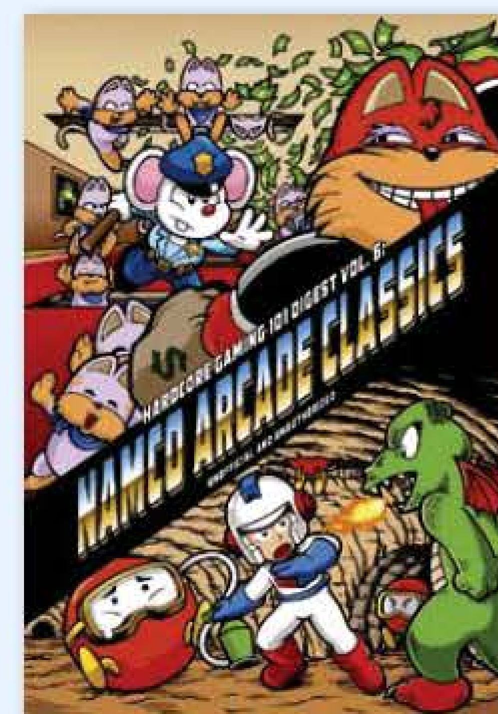












ESTAS NAVIDADES VIENEN CARGADAS DE LIBROS

MEDIA DOCENA DE JOYAS LITERARIAS PARA EMPEZAR 2020 A LO GRANDE

El ritmo de lanzamientos editoriales sobre videojuegos retro sigue imparable, y este final de año vamos a tener que acortar horas de sueño para disfrutar de cinco auténticos bombazos de factura patria y una delicatessen Made in USA.

Héroes de Papel vuelve a la carga con una nueva remesa de libros, entre los que destaca un auténtico tesoro, a cargo de dos compañeros de esta casa. Jesús Relinque "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey, junto a Joaquín Relaño Gómez, firman la monumental *Enciclopedia PlayStation*: 280 páginas dedicadas en cuerpo y alma a la consola de Sony, que justo acaba de cumplir 25 años de vida. Entre sus páginas encontraréis más de 1.000 reseñas del catálogo de PS, además de un exhaustivo repaso a todos sus modelos y periféricos, así como a la historia de su creación y el legado que dejó atrás.

Desde Japón, David Boscá, el autor del maravilloso *Bikkuri Island*, recopila en *Yabai!* los mejores juegos japoneses que permanecieron inéditos en Occidente. Un libro tan ameno como divertido que además es una excelente guía de referencia para localizar joyas hasta ocultas a los ojos occidentales. *Yabái!* ha sido editado por Héroes de Papel, al igual que *La Leyenda Final Fantasy I-II-III*, donde Raphaël Lucas rinde honores a las tres primeras entregas de la mítica saga RPG.

Y el festival de Héroes de Papel no acaba aquí, porque acaban de desvelar un auténtico bombazo, que hará las delicias de los mitómanos de las aventuras conversacionales. Juan José Muñoz Falcao es el autor de *AD*, una joya editorial que desgrana la historia de Aventuras AD, los auténticos reyes del género, contada por sus componentes, con el legendario Andrés Samudio a la cabeza. La génesis del estudio, su relación con Dinamic y un análisis exhaustivo de todas y cada una de las aventuras que produjeron te esperan en un libro que te hará desempolvar el Spectrum.

Game Press nos ha dado la sorpresa del año, al anunciar por sorpresa el lanzamiento (12 de diciembre) de *Konami Classics*, un tomo de 192 páginas que repasa la trayectoria de la mítica compañía japonesa, en su 50 aniversario. El libro, en el que han trabajado conjuntamente la editorial española y la prestigiosa Hardcore Gaming 101, cuenta con textos escritos por Kurt Kalata, José Antonio Moreno, José Ángel Ciudad y Carles García. Entre sus páginas encontrarás reseñados más de 120 clásicos de Konami (tanto recreativas como lanzamientos para consola y MSX), con toneladas de pantallas, información, guía de bandas sonoras, curiosidades y mucho más.

Por último, y también a manos de Hardcore Gaming 101, ya está disponible (en inglés) el tentador *HG101 Digest Vol. 6: Namco Arcade Classics*, que repasa los mayores clásicos recreativos del coloso japonés, incluyendo coin-ops de culto como *Rolling Thunder* y *Lucky & Wild*.

RETRO BARCELONA 2019

CUATRO DÍAS DE CONFERENCIAS, TORNEOS, PODCASTS Y MAGIA RETRO EN ESTADO PURO

Del 28de noviembre al 1 de diciembre tuvo lugar, en el marco de la Nice One Barcelona, la séptima edición del esperado certamen de retroinformática y videojuego clásico de la ciudad condal. El quinto pabellón de la Fira de Barcelona contó en esta ocasión con un total de 56 espacios destinados para zonas de juego, expositores comerciales y todo tipo de actividades, desde charlas a torneos oficiales pasando por podcasts en directo o el museo de sistemas clásicos de Retro Barcelona. El espacio destinado a las conferencias se convirtió en uno de los más concurridos de viernes a domingo gracias a la media docena de charlas programadas para la ocasión. Si no tuviste la oportunidad de acudir a la feria, te detallamos el programa de ponencias por orden cronológico.

Todo comenzó el viernes con *Lo súper de Super Nintendo* en compañía de Marcos García 'The Elf,' José Antonio 'Evil-Ryu' y José Ciudad (Game Press), un divertido anticipo de lo que nos espera el próximo año con el 30 aniversario de SNES. Más tarde fue el turno de *94-95 Asalto a los 32 bits* con Toni Piedrabuena (3DJuegos) y Salva Fernández (Meristation). El sábado se estrenó con la charla *30 aniversario Game Boy,* homenaje a Gunpei Yokoi incluido, por parte de Marc Rollán 'El Funs', Anna Victoria Teixidó 'Kurusonna' y Rafa Laguna. Luego le tocaría el turno a *Fast-Checking en videojuegos* con Outconsumer, Gina Tost, Pazos64, Aïda Brandia y Samuel Molina 'Fukuy', para posteriormente dar paso a *Marvel en videojuegos* de la mano de Dani Lagi 'Strip Marvel' y José Luis 'SitoFonk'. El domingo día 1 tuvo lugar la charla sobre el *50 aniversario de Konami* por parte de José Antonio Moreno 'Evil-Ryu' y el gran José Manuel Fernández 'Spidey': un completo viaje por el legado de la gran K profusamente documentado con infinidad de diapositivas, datos y curiosidades.

La zona de torneos también se mantuvo en ebullición gracias a propuestas tan clásicas, y propensas al pique como campeonatos de *International Super Star Soccer, Super Smash Bros. Melee, Windjammers, Super Tennis, Micro Machines Turbo Tournament 2, Fatal Fury Special, Mario Kart Super Citcuit, Super Streer Fighter II,* Trivial Musical o un torneo de futbolín tradicional.

Retro Barcelona se convirtió de nuevo en el escenario perfecto para disfrutar con amigos y familia de su museo de sistemas clásicos, de las amplias zonas de juego con ordenadores de 8 y 16 bits o de las superficies dedicadas a los arcades y los pinballs, en las que se podía disfrutar con todo tipo de recreativas, desde las más clásicas hasta dedicated coin-ops como *Jurassic Park, Afterburner Climax, Mario Kart Arcade GP, Initial D Arcade Stage 5* o la espectacular *Star Wars Battle Pod.* Y todo esto solo era una parte del show, ya que la feria contaba con más de un centenar de consolas y de todo tipo de juegos homebrew para sistemas clásicos además de títulos que jamás vieron la luz. Y para descansar un poco los ojos y las manos, nada mejor que darse un paseo por la amplia zona de tiendas en busca de camisetas, artesanía pixelada, ese clásico que siempre se te resiste o esa máquina que no sabías ni que existía.

Para completar la experiencia, la zona de podcasts se mantuvo en activo de viernes a domingo gracias a las aportaciones de Hotel Vader, Gamers Ocupados, Misión Tokio, Game Over, Asilo Retro, Pulpofrito VS Rejugando, Todas Gamers y Point & Click Podcast.

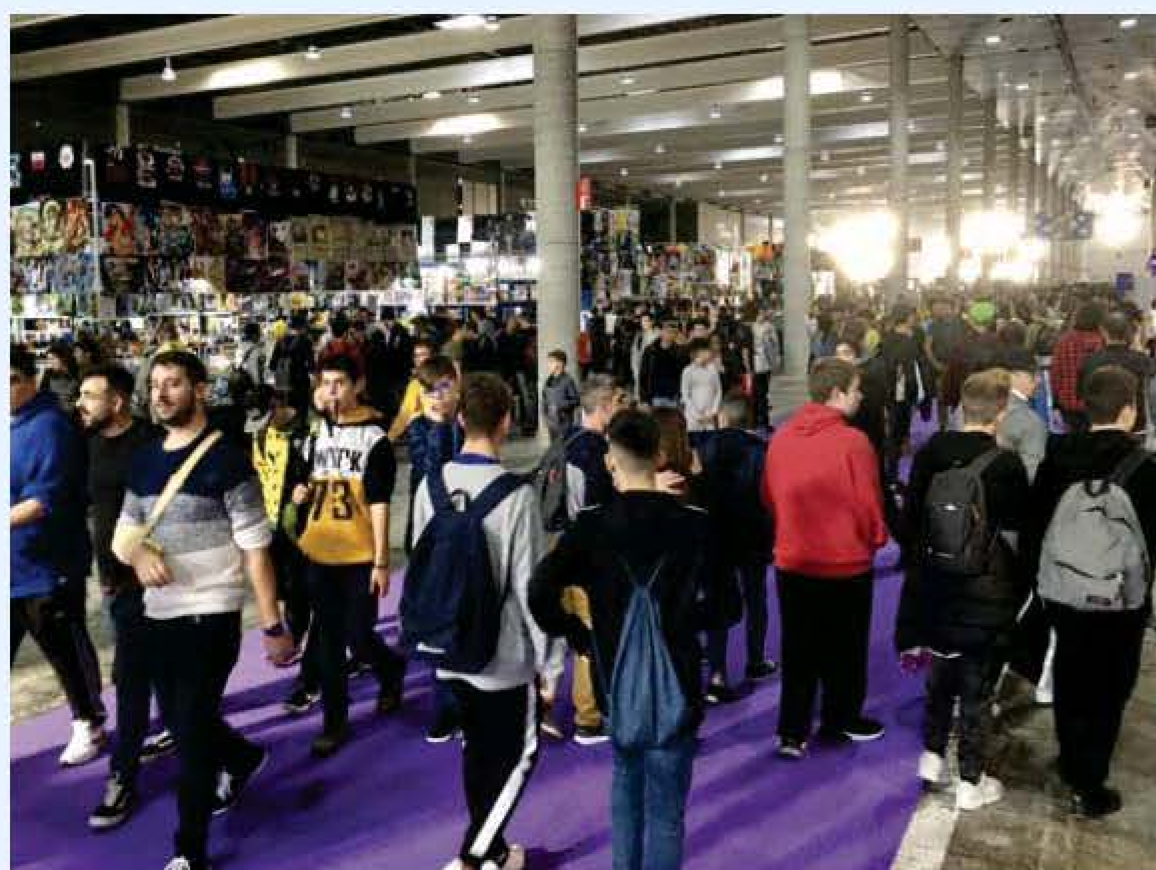
Retro Barcelona se ha convertido en un referente a la hora de plasmar el universo retro que tanto amamos en Retro Gamer, lo ha vuelto a demostrar este año con una organización y un despliegue de medios absolutamente ejemplares.



» El cartel de la edición 2019 es un bello y respetuoso homenaje a los 50 años de vida de Konami. El autor de esta auténtica maravilla se llama Rubén Álvarez.

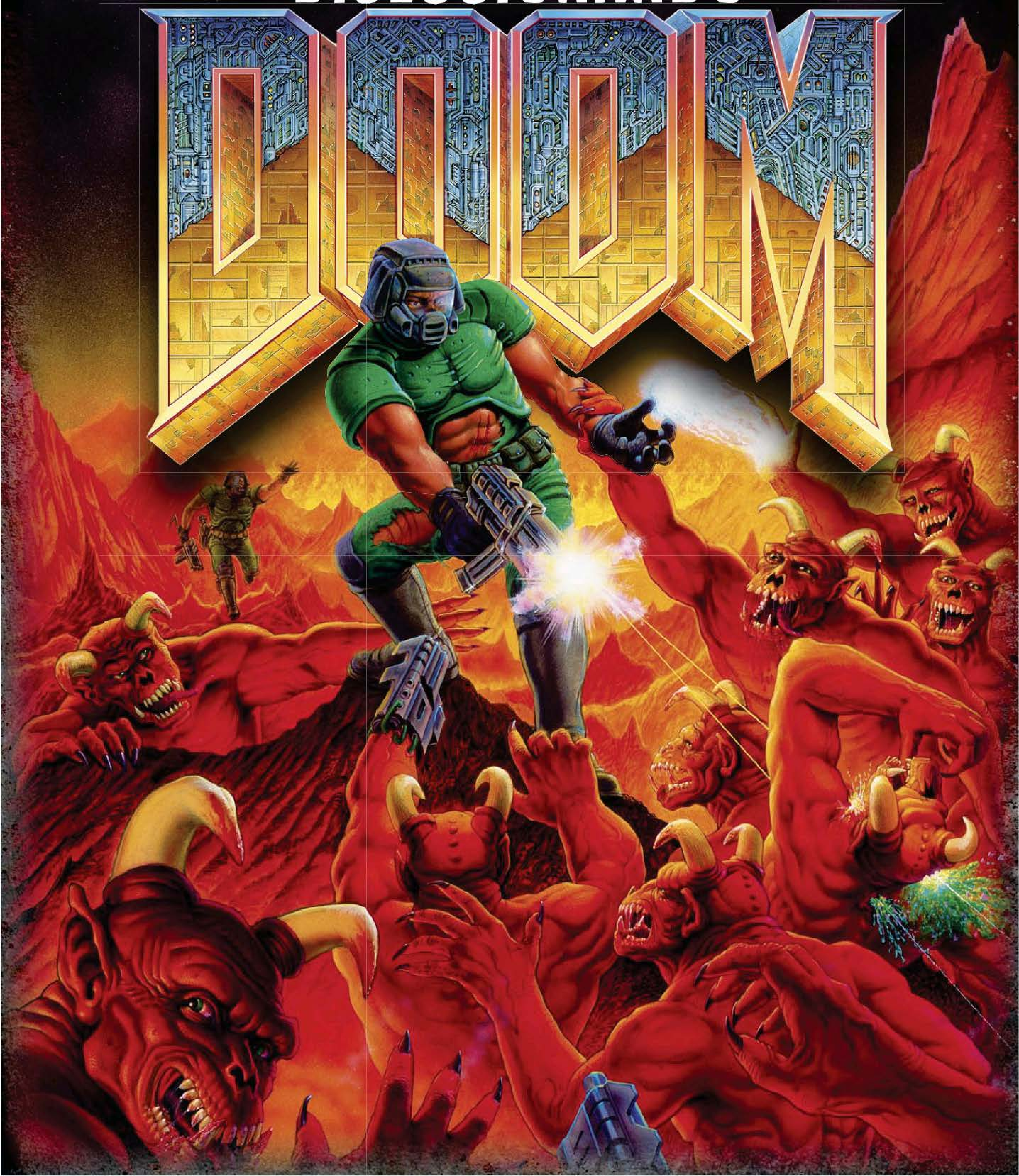


» La zona de conferencias fue testigo de media docena de charlas de lo más variado, desde un siempre merecido homenaje a Gunpei Yokoi en el aniversario de Game Boy hasta un exhaustivo repaso a los 50 años de existencia de Konami, sin olvidarnos del preludio al próximo 30 cumpleaños de Super Nintendo.





DISECCIONANDO

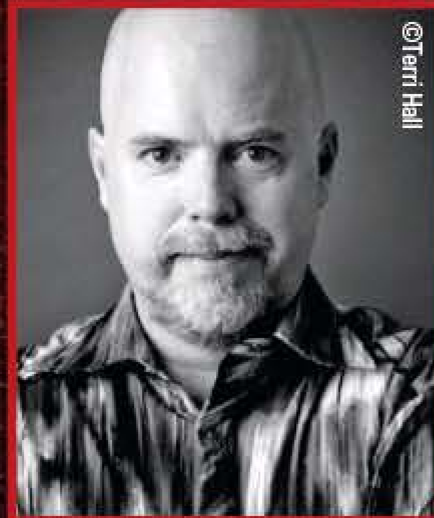


CUANDO ID SOFTWARE LANZÓ SU JUEGO SHAREWARE DOOM EN 1993, NADIE SABÍA HASTA QUÉ PUNTO SERÍA INFLUYENTE. ÚNETE A NOSOTROS EN ESTA CELEBRACIÓN DE UNO DE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA MÁS IMPORTANTES DE TODOS LOS TIEMPOS JUNTO A SU CO-CREADOR JOHN ROMERO, SU DIRECTOR TOM HALL Y MUCHOS DE LOS QUE SE HAN VISTO INFLUIDOS POR ÉL

TEXTOS DE ADAM BARNES, DARRAN JONES Y NICK THORPE


JOHN ROMERO


SCOTT MILLER


©Terri Hall
TOM HALL


ALEX MAYBERRY


AUBREY HODGES

El panorama de los videojuegos actuales sería muy diferente sin la influencia del *Doom* de id Software. Aunque desde luego no fue el primer juego en adoptar una perspectiva de primera persona, dejarte dar tumbos por arenas laberínticas o lanzarte frente a frente con jugadores con similar sed de destrucción, sin duda es el juego que asentó las bases para todo lo que vendría después. Hay numerosas razones por las que los juegos de pegar tiros que siguieron su sangrienta estela fueron conocidos como 'clones de *Doom*' y no 'clones de *Wolfenstein 3D*'.

El infernal shooter de id lo hizo todo bien, desde sus niveles meticulosamente diseñados a sus satisfactorias armas y sus imaginativos enemigos. *Doom* era una tormenta perfecta, la culminación de todas las técnicas que John Carmack y el resto del talentoso equipo de desarrollo de id habían creado mientras trabajaban en juegos como *Hovertank 3D* o *Wolfenstein 3D*. Para muchos, *Doom* fue como la segunda venida de Cristo y demostró que la acción frenética no era exclusiva de las recreativas, y se podía encontrar en sistemas habitualmente empleados para crear hojas de cálculo y otras tareas mundanas.

Doom ayudó a que los PC fueran emocionantes, y hasta Bill Gates reconoció su atractivo y apareció en un vídeo para promocionar *Doom 95* en Windows 95, lo que convirtió Windows en una opción obligatoria para todo los gamers de bien.

El gargantuesco éxito de *Doom*, junto al interés continuado en los juegos en 3D, hizo que surgieran muchos otros desarrolladores imitando al popular juego. Entre ellos destacó la propia id, que lanzó la propia secuela en 1994 y, más tarde, *Quake*, ya con 3D reales. Pero hubo muchos otros contendientes al trono de *Doom*, incluyendo *Heretic*, *Hexen*, *Star Wars: Dark Forces*, *Duke Nukem 3D* y muchos más. Algunos lo copiaban sin vergüenza y otros intentaban mejorar la fórmula de id, bien añadiendo armamento más exagerado, bien usando una ambientación completamente distinta (de fantasía oscura y terror a aventuras familiares en la Tierra para distanciarse de la matanza marciana de id). Algunos partieron del propio motor de id, mientras que otros se crearon desde cero.

Incluso hoy, el respeto que desarrolladores y jugadores tienen por *Doom* es profundo, y llega a que incluso su coautor, John Romero, regresara al juego para crear niveles en su expansión *Sigil*. *Doom* fue una cerilla acercándose a la mecha e iniciando una pasión que comparten pocos juegos hoy. Así que nos complace analizarlo en detalle con John Romero y Tom Hall, examinando tanto el diseño como distintos aspectos (de los mods a los extraños sistemas que llegaron a correrlo) que hicieron que *Doom* fuera tan memorable. ▶

CONTENIDO

14 LA CREACIÓN
Tom Hall habla de los orígenes de *Doom* y su impacto en la industria.

16 EL DISEÑO
John Romero comenta los niveles del juego y su icónico primer nivel.

18 DEMONIOS
Un vistazo a los enemigos de *Doom* y qué armas usar para masacrarlos.

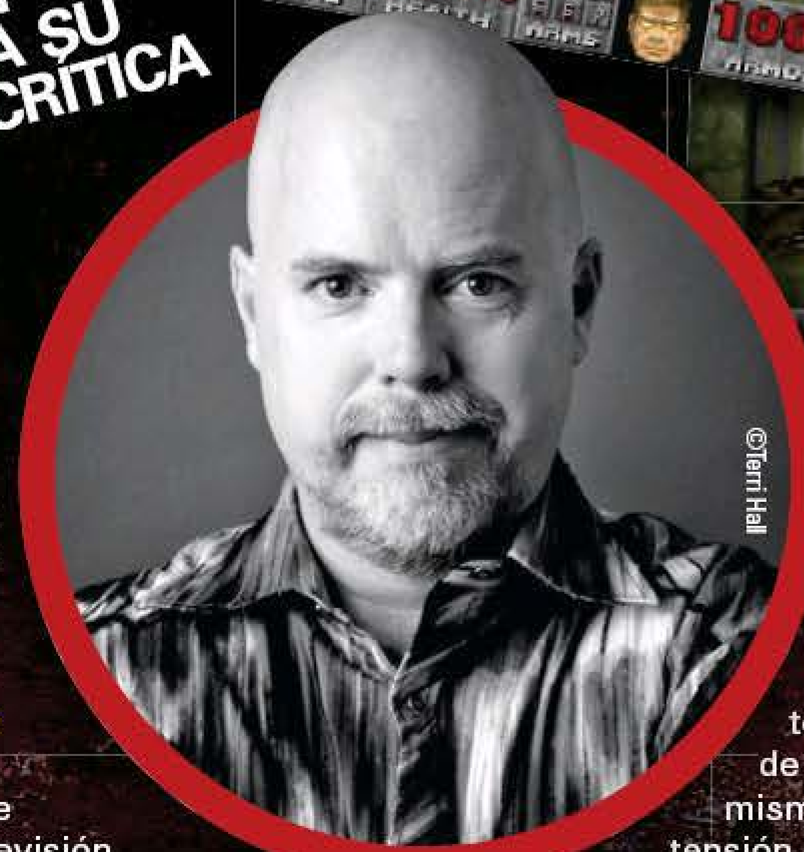
20 LA EVOLUCIÓN
Examinamos cómo el shareware y los mods ayudaron al éxito del shooter.

22 LOS CLONES
Scott Miller nos ayuda a clasificar los muchos juegos que imitaron a *Doom*.

22 LAS CARAS DE DOOM
Ha llegado a todo tipo de sistemas, y desgranamos los ejemplos más notables.

LA CREACIÓN DE DOOM

TOM HALL HABLA DE LA CONCEPCIÓN, LA BIBLIA DEL JUEGO Y CÓMO LLEGÓ A SU MASA CRÍTICA


©Terri Hall

Doom se percibió como la culminación de una tormenta perfecta. Tecnología punta, de acceso gratuito (gracias a la distribución shareware) y espíritu arcade al alcance de pocos competidores. Tom Hall, director de *Doom*, nos habla de cómo encajaron todas piezas y cuándo se dieron cuenta de lo que tenían entre manos.

¿Qué implicaba dirigir *Doom*?
Al principio del desarrollo y de id, [John] Carmack se encargaba del motor; [John] Romero de las herramientas; yo, del diseño; y Adrian [Carmack] de los gráficos. Habíamos hecho muchos juegos juntos, como *Commander Keen* del uno al tres en dos meses y medio. Romero también hizo algunos niveles al final. Y lo mismo con *Commander Keen* del cuatro al seis, donde tuvimos más tiempo y creamos grandes niveles. Igual con *Wolfenstein 3D*. Igual con *Doom*. Aunque como narraba *Maestros del Doom*, todo eso llevó a diferencias creativas. Pero en general, una vez llegábamos a un concepto común, yo creaba una pequeña historia o tema, pensábamos las armas (Carmack diseñó la BFG solo para demostrar que podía dibujar algo tan grande), el mapa, el esquema, los monstruos... Peleé mucho para que hubiera monstruos no-bípedos en *Doom*, y así obtuvimos Cacodemons y Lost Souls, cosas que no venían tranquilamente hacia ti de frente y por el suelo. Y luego, además, ideas como el 'nextcol scrolling', que permitía hacer scroll de texturas.

Háblanos de la biblia de *Doom*...
La hice porque oí que los programas de televisión tenían una "biblia" que dicta qué puedes hacer y qué no en ese universo, y me pareció apropiado. En el pasado, si yo tenía una idea para un monstruo o lo que fuera, Adrian la dibujaba estupendamente. Para un juego como *Rescue Rover*, con un montón de elementos de puzle, había hecho un documento de diseño. Pero aquí estábamos probando cosas nuevas con modelado 3D y metiéndolas en el ordenador con una cámara de vídeo. Había más detalles y herramientas, así que era buen momento para hacer un repositorio centralizado.

¿Qué elementos no llegaron a la versión final?
Principalmente, los personajes. Queríamos tener multi para cuatro jugadores cooperativo, así que imaginé a esos cuatro personajes descansando en una habitación jugando a las cartas, y entonces entra un demonio y mata a los que no sean jugadores. Si estas solo, mata a tres. Si sois cuatro jugadores, nadie muere. También había un personaje que va por delante de ti llamado Buddy, que te va dando información, te orienta. James Cameron en *Aliens* muestra que todos los transmisores de los colonos están en la misma habitación, así que la tensión aumenta según te acercas. También acabas viendo a Buddy partido por la mitad por los Barones del Infierno, lo que demuestra lo peligrosos que son, como le pasa a Bishop.

¿Qué mejoras crees que hizo *Doom* frente a *Wolfenstein 3D*?
Por supuesto, las texturas y los escenarios. La luz, las armas progresivamente más poderosas y el multijugador. Para mí, lo mejor fue poder dejar al espectador completamente a oscuras. Hasta donde yo sé, ningún juego antes había apagado las luces. Aquello era aterrador.

Tienes que tener historias muy interesantes que contar...
Recuerdo que casi hicimos un juego de *Aliens* para Paramount (Adrian estaba superexcitado, le encantaba el trabajo de HR Giger) en vez de *Doom*... pero al final, queríamos hacer nuestro proyecto. ¡Esa decisión condicionó todo el futuro de id!

TRAS DOOM

SECUELAS Y SPIN-OFFS QUE SIGUIERON AL ÉXITO DE DOOM



DOOM II: HELL ON EARTH

LANZAMIENTO: 1994
La secuela de id Software no solo mejoraba la experiencia multijugador, sino que añadió niveles muy ambiciosos, mejorando el diseño y el alcance de los de *Doom*, y premiando la exploración. Otras novedades incluían nuevos enemigos (y el regreso de otros) y la Super Shotgun (una contundente escopeta de doble cañón).



DOOM 64

LANZAMIENTO: 1997
Esta exclusiva de N64 desarrollada por Midway Games y transcurre después de *Final Doom*. Muestra un arma nueva, el láser Unmaker, sumado a 32 niveles exclusivos y dos nuevos monstruos, Nightmare Imp y Mother Demon. Hace poco ha salido un remake para Switch.



DOOM 3

LANZAMIENTO: 2004
Hubo que esperar diez años a la llegada del tercer *Doom*, para que John Carmack y su equipo pudieran hacer un juego centrado en la historia, con tecnología punta. Es un reboot del original con el acento puesto en el terror, algo que dividió a la crítica.

» [PC] Las cosas se complican en el segundo episodio, con los enemigos atacando en grandes grupos.

» [PC] Se recuerda a *Doom* como oscuro y siniestro, pero hay muchos niveles con la acción a plena luz.

» [PC] Pese al abultado arsenal, no hay nada como tumbar a un demonio a puñetazos.

» [PC] Thy Flesh Consumed era el cuarto y último capítulo de *The Ultimate Doom*.

¿Qué importancia tuvo el shareware en el éxito de *Doom*?
Fue muy importante, ya que cualquiera podía "probar antes de comprar". Y *Doom* era muy bueno, así que todos se enganchaban..

¿Cuándo te diste cuenta de la popularidad de *Doom*?
Más allá de las ventas, fue la forma que tuvo de convertirse en parte de la normalidad de la gente. No solo los premios o una portada en *Wired*, sino que fuimos a una exhibición de demos, y una de ellas se paró un segundo y se leía a pantalla completa "NOS GUSTA DOOM". Nuestros amigos lo jugaban sin parar, todo el mundo lo jugaba después del trabajo. Después, la gente se acercaba y me decía "Suspendí un semestre por culpa de *Doom*" o "Mis padres se cabrearon mucho conmigo por jugar a *Doom*". Aunque no juegues, conoces *Doom*, es parte de nuestra cultura..

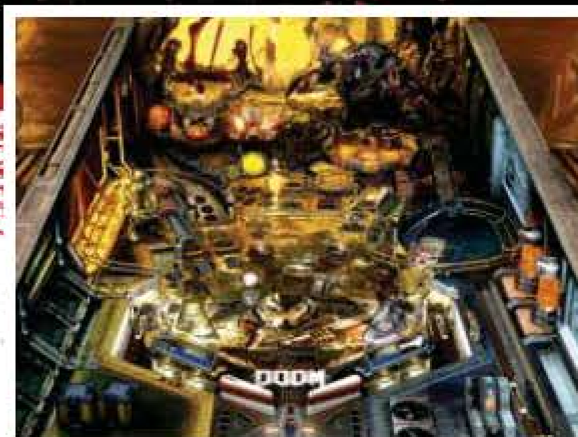
¿Qué se siente al ser parte del equipo de desarrolladores que creó uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos?
Fue un privilegio trabajar con desarrolladores tan brutalmente talentosos. Primero trabajábamos juntos de noche, nos colábamos en el departamento de Gamer's Edge de Softdisk. Los tres primeros años de id pasamos juntos virtualmente cada hora del día. Éramos desarrolladores y amigos. Hicimos juegos grandiosos juntos y fuimos pioneros de un género, el shooter en primera persona. ¿Cuántos diseñadores pueden presumir de eso? Fue un honor ayudar a definir esos conceptos fundacionales, los sencillos pero esenciales cimientos de un género que aún hoy se usan. *Doom* era nuestro quinto juego del género, y también la culminación de todo lo que habíamos aprendido. Recuerdo preguntar a Carmack cuando salió cómo pensaba que nos había quedado. Me dijo: "Mejor de lo que pensábamos que quedaría". ▶



DOOM

LANZAMIENTO: 2016

Anunciado en 2008 como *Doom 4*, pasó por un largo desarrollo antes de ser reiniciado en 2011. Este segundo reboot es una gozada gracias a su ritmo frenético, su gran número de armas y sus brutales Glory Kills, que te permiten abrir en canal a tus oponentes como si nada.



DOOM PINBALL

LANZAMIENTO: 2016

Este excelente pinball es parte del *Bethesda Bundle* de Zen Studios y está inspirado en el reboot de 2016. La estructura de la mesa es muy buena, con excelentes físicas para la bola y un montón de referencias a los juegos originales. También incluye mesas de *Skyrim* y *Fallout*.



DOOM VFR

LANZAMIENTO: 2017

Hace un inventivo y convincente uso de la VR y permite descuartizar demonios teletransportándote dentro de ellos. Un juego increíblemente frenético que iguala la ferocidad y ritmo del *Doom* original, pero queda por debajo del reboot de 2016 a nivel de historia.



DOOM ETERNAL

LANZAMIENTO: 2020

El próximo *Doom* promete más Glory Kills, movimientos de escalada y barrido, y más enemigos nuevos. También está planeado un nuevo multijugador, llamado Invasion, donde los jugadores pueden invadir partidas ajenas y combatirlos como demonios.

EL DISEÑO DE DOOM

JOHN ROMERO EXPLICA CÓMO EL EXCELENTE DISEÑO DE NIVELES DE DOOM LE AYUDÓ A DESTACAR EN SU LANZAMIENTO

Hay muchas razones por las que *Doom* sigue manteniendo el tipo, de su impresionante empleo de la luz para crear atmósfera a sus memorables enemigos y satisfactorio arsenal. Quizás una de las grandes razones por las que el shooter de id ha aguantado el paso del tiempo tan bien es debido a su excepcional diseño de niveles, aún más impresionante cuando te das cuenta de que no hay puentes o arcos. "Bueno, era mucho más fácil que no fuera 3D todo el rato", explica John Romero, que creó los niveles de *Doom*. "Si miras un nivel desde arriba, verás que no hay nada por encima o debajo, está todo bastante limpio. Queríamos que el mundo tuviera buen aspecto pero con un framerate decente en PC 386 a 33mhz de 1993".

Otro aspecto del diseño de *Doom* que funciona muy bien es la fluidez con la que se juega. Algunas partes incluyen sustos baratos (cosa que se haría mucho más frecuente en *Doom 3*) y en otras hay que despachar miríadas de enemigos antes de avanzar. Nunca sabes qué esperar de los niveles del *Doom*, y eso hizo pensar mucho a Romero. "Hay mucho que tener en cuenta", murmura cuando le preguntamos qué tenía que considerar cuando diseñaba los niveles. "Hay que dar una sensación común general al diseño, sostener eso con la arquitectura del juego y apuntar a niveles posteriores. ¿Escondes a los enemigos para sorprender al jugador? ¿Lo dejas explorar un rato antes de introducirlo en el combate? ¿O quieres tirarle enemigos sin parar? Hay un número ilimitado de ideas de diseño que puedes poner en juego, incluso dentro de las limitaciones del *Doom*".

Otro detalle que muchos olvidan del juego es la gran cantidad de exploración que requería. El diseño de niveles de Romero constantemente anima al jugador a no solo explorar lo que le rodea en busca de llaves perdidas y munición y armas adicionales, sino también a buscar diseños inusuales en el mapeado para localizar algunos de los muchos secretos que podían ayudar a enfrentarse a la horda. "Creo que los secretos son un generador de diversión adicional que hay que incluir en todos los juegos", continúa Romero. "Esos secretos pueden serte de gran ayuda, y si estás desesperado, tantearás cada pared en su busca. Todavía pongo todo tipo de secretos en cada juego que hago. Con el reciente *Sigil* (niveles de *Doom*), me aseguro de que haya al menos cuatro secretos por nivel".

Quizás el principal legado del diseño de *Doom* es lo bien que se sigue jugando su primer nivel. Te presenta todas las técnicas que necesitarás a lo largo del juego, y subraya hasta qué punto está bien pensado este clásico de id. "E1M1 fue el último nivel que creé con el fin de volcar todo el lenguaje de diseño desarrollado para el juego y que la gente recibiera todo el impacto," dice John. "Llevó un par de semanas prepararlo". Sigue siendo uno de nuestros niveles favoritos del juego y queremos saber cuáles más son especiales para Romero. "Eso es duro," dice. "E1M1 es bueno y sencillo, y es el que recuerda mucha gente. E1M3 tenía los mejores secretos y fue el primer diseño en el que había que retroceder. E1M7 era enorme y había que retroceder muchísimo. E2M2 fue el primer laberinto de cajas en un juego en 3D. E2M8 era aterrador y presentaba al Cyberdemon. ¡Es tan difícil elegir! Me quedo con E1M7, que tiene de todo". ▶



COMENTARIO DEL DISEÑADOR

JOHN ROMERO RECUERDA SU ICÓNICO PRIMER NIVEL



"Un interruptor oculto que añadí en la versión 1.9 y que abre un muro para acceder más fácilmente al área secreta. Es un interruptor muy querido en el deathmatch".



"En la parte superior de la escalera, encuentras una armadura verde que te será de mucha ayuda".





"El patio exterior es una parte importante del nivel porque muestra al jugador que puede salir fuera si sabe cómo hacerlo. La armadura azul en el pozo es muy poderosa, y en deathmatch es la mejor forma de multiplicar tus víctimas. También puedes conseguir un lanzacohetes, muy útil en deathmatch. Es una de las pocas áreas secretas a la que se accede por dos puertas".



"Esta habitación es tu segundo encuentro con enemigos. Hay espacio para moverte, así que tranquilo. Ojo con dos tíos que flanquean la puerta según entras: pueden pillarte por sorpresa. Cerca encontrarás salud".



"El pasillo en zigzag evita que dispares sin parar hacia la puerta, lo que da tiempo al Imp a lanzarte bolas de fuego. Hay ventanal desde donde se ve la habitación en la que empezaste, y puedes distinguir un pozo de limo con una armadura azul. Debe haber alguna forma de llegar hasta ahí".

"La alfombra azul con los restos de un marine espacial es una sorpresa para cualquiera que crea que *Doom* es marrón y gris. A la derecha puedes ver las montañas de Phobos y a la izquierda una habitación que conviene explorar".



"Finalmente, la salida. No te sorprendas si te encuentras a alguien en esta habitación en los niveles más difíciles".



"Aquí hay una escopeta y salud. Es principalmente para los jugadores de deathmatch".

LOS DEMONIOS DE DOOM

ANIMALES FANTÁSTICOS...

LA INFANTERÍA DEL INFIERNO

UN RÁPIDO VISTAZO A CUALQUIER COMPONENTE DEL BESTIARIO DE VILLANOS DEL DOOM ES TODO LO QUE HACE FALTA PARA IDENTIFICARLO COMO UN ENEMIGO PROCEDENTE DEL JUEGO, PERO... ¿QUÉ LOS HIZO TAN ICÓNICOS? ¿AYUDÓ SU DISEÑO A QUE EL JUEGO DESTACARA AÚN MÁS?

Cuando llegó *Doom*, había (en términos generales) solo dos categorías de juegos: los de espadas y hechizos estilo Tolkien y los de pistolas láser y naves de la ciencia-ficción. *Doom* se apartó de ambos y optó por adentrarse en las catacumbas del infierno en busca de bestias demoníacas y ultraterrenas, y fue para mejor. "El tema de los demonios proviene de una campaña de *Dungeons & Dragons* que Carmack estuvo dirigiendo hasta 1991", revela John Romero, que explica que dentro de esta campaña, "el mundo era destruido por demonios invasores. Parecía una buena idea para un juego".

Era una idea genial para un juego y también se convirtió en el concepto dominante que rodeaba a *Doom*, y a partir de ahí la idea fue explorada más a fondo. "Sin duda *Aliens* fue una inspiración para la sensación que el jugador debería tener cuando está rodeado de demonios", dice John, que agrega que "*Evil Dead 2* inspiró la escopeta, la motosierra y el humor negro". Pero *Doom* fue cuidadoso con la progresión de los enemigos, comenzando primero con enemigos básicos parecidos a los humanos, que en realidad eran zombis, antes de introducir una mayor sensación de inframundo a medida que el jugador se internaba en las entrañas del infierno. El Imp, el Barón del Infierno, el Cacodemon... cada nueva bestia se revelaba de forma gradual y decidida, presentando al jugador nuevos y cada vez más horribles diseños, así como formas variadas no solo de cómo luchan sino también de cómo deben ser combatidos. Curiosamente, antes de que llegaran al juego final, los enemigos icónicos de *Doom* fueron creados con modelos de arcilla. "Nos permitió escanear modelos 3D rápidamente", continúa Romero, "pero hubo un gran inconveniente cuando cambiamos la posición de los brazos y las piernas para la animación. La arcilla se rasgó y hubo que remodelarla. Ese fue el final del modelado de arcilla". A pesar de los problemas con la arcilla, ésta permitió al equipo de id demostrar una creatividad tremenda. Esta originalidad y singularidad significó que cada Hellspawn de *Doom* se grabó en la mente del jugador. "El Barón es memorable porque es un tanque y se parece más a un demonio clásico que a cualquier otra cosa en el juego", sugiere John. "El Cacodemon lo es porque tiene un aspecto genial y era algo completamente nuevo que nadie había visto en los juegos en aquel momento". ▶

EX-HUMANO

Bautizado como "Soldado" o "Zombi" por la comunidad, estos no-muertos son el primer enemigo que encuentras y el menos aterrador. Pronto se convierten en la carne de cañón del juego, debido en gran parte a su terrible puntería y escaso daño.



EX-SARGENTO

El Sargento lleva escopeta y por ello es una mayor amenaza a corta distancia. Muchos niveles lo usan como táctica, haciendo que el zombi aparezca de detrás de paredes secretas que se abren cerca del jugador.





IMP

El primero de los demonios "de verdad", es perfecto para practicar el estilo de combate run-and-gun, crucial para sobrevivir. Sus proyectiles lentos pueden ser una complicación al principio, pero después apenas te preocuparán.

SPECTRE

Actúa casi igual que el Imp, excepto que aparece de forma casi invisible. Como PS y N64 no podían imitar el efecto de invisibilidad del original de PC, tenía que presentarse de forma distinta. Hemos incluido el sprite de *Doom 64*, y así puedes verlo.



DEMON

Solo es capaz de morder, así que su estrategia es usar su velocidad para acercarse al jugador a toda mecha. Las patas del Demonio fueron modeladas a partir de un juguete de un dilophosaurus (el que escupe) de *Parque Jurásico*.





LOST SOUL

Puede que no sean voluminosas, pero las son un auténtico dolor. No tienen un efecto de sonido asociado a la detección del jugador, solo hacen un silbido icónico cuando comienzan su trote a toda velocidad hacia el protagonista.



CACODEMON
Se ha acabado convirtiendo en el enemigo más emblemático de la franquicia. Está parcialmente inspirado en el Astral Dreadnought de la portada del Manual de los Planos de *Advanced Dungeons & Dragons* de 1987.



CYBERDEMON
Inicialmente presentado como un jefe, es una de las mayores amenazas a las que te enfrentas en *Doom*. Tiene una de las mayores reservas de vida, dispara tres cohetes a la vez y es inmune al daño producido por las ondas expansivas de las explosiones.

BARON OF HELL
Aparecen cuando las cosas en el juego empiezan a ponerse calentitas. No solo aguantan un montón de daño, sino que sus bolas de fuego son mucho más rápidas y dañinas que las de los Imps.

SPIDERDEMON
Bautizado más adelante como La Araña Mente Maestra, el Demonio Araña es el jefe final y el instigador de la invasión de las lunas de Marte. Aunque es una abominación de carne demoníaca y tecnología, el Spiderdemon iba a tener un segundo ataque de tipo mágico que acabó siendo eliminado.

...Y CÓMO MATARLOS

HERRAMIENTAS PARA ANIQUILAR DEMONIOS

NUDILLERA


La única arma que tendrás siempre a tu lado. Muy efectiva en ciertas situaciones, y combinada con el power-up Berserk, puede arrasar con muchos de los enemigos del juego.

MOTOSIERRA


Es fácil sentirse un malote o malota blandiendo una de estas, pero eso no quiere decir que sea buena idea acercarse demasiado a las criaturas más duras del infierno. Algunos enemigos, de todos modos, como el Cacodemon, son muy vulnerables a su hoja.

PISTOLA


El arma básica de cualquier marine espacial es casi la única a tu disposición en los primeros compases del juego, pero muy pronto dejarás atrás su limitado daño y escasa rapidez de disparo para utilizar otras mucho más potentes.

ESCOPETA


Esta dulzura amplía el alcance y el daño de tu arsenal, pero encaja sobre todo con el combate a corta distancia, debido a los múltiples proyectiles que dispara. Será tu arma favorita cuando veas aproximarse a los demonios.

METRALLETA


Se alimenta de la misma munición que pistola. Gracias a su altísima frecuencia de disparo, es muy útil para enfrentarse a los enemigos, a los que atonta por completo.

LANZACOHETES


De largo alcance y con munición explosiva, es perfecto para barrer grandes grupos de enemigos o dar el primer y preventivo paso frente a contrincantes más duros. Como su proyectil es bastante lento, hay que aprender a predecir el movimiento del enemigo.

PISTOLA DE PLASMA


Su gran daño se contrarresta con su escasa precisión a larga distancia, pero puede ser un arma devastadora. Si te quedas sin munición en otra arma, el código del juego prioriza la Plasma Gun sobre lo demás.

BFG9000


BFG significa 'Big Fucking Gun', y desde luego lo es gracias al enorme daño que inflige con su bola de plasma. Su munición es tremendamente escasa, claro, así que asegúrate de usarla con cautela.

LA EVOLUCIÓN DE DOOM

DOOM TENÍA TODO LO NECESARIO PARA SACUDIR LA INDUSTRIA, INCLUYENDO DOS DECISIONES CRUCIALES EN TORNO A CÓMO ERA COMPARTIDO



» [PC] Algunos DoomWADs, como *Hell Revealed*, eran famosos por su dificultad.



Incluso ahora, después de todos estos años, puedes encontrar *Doom* disponible para descargar en formato shareware en innumerables rincones de Internet. No sorprende teniendo en cuenta lo extendida que esta versión gratuita del juego llegó a estar, ya que permitía a los jugadores experimentar con lo que el juego podía ofrecer. *Doom* era un tema candente en la industria en el momento de su lanzamiento, todo el mundo lo sabía, y la decisión de id Software de poner a disposición del público todo un capítulo para jugar de forma gratuita antes de que las demos fueran una parte habitual de los juegos... bueno, eso ayudó a que se empezara a hablar de él. "Cuando *Doom* salió, lo confundí con otra versión de *Wolfenstein*, que nunca me gustó demasiado", dice Alex Mayberry, diseñador y productor de *Diablo III*, *Quake II* y *Kingpin: Life Of Crimen*. "Pero acabé descargando la versión shareware y lo probé. Recuerdo cómo me impactó cuando el juego terminó de cargar. Fue la primera vez que un juego me metió de aquella manera tan inmersiva en un mundo virtual". Y así, en lugar de rumores sobre un innovador juego de disparos provenientes del boca a boca o de capturas de pantalla impresas en una revista, los jugadores podían hacerse con el juego y vivirlo por sí mismos.

También hay algo muy inteligente en la versión shareware, que es que desbloquea todo excepto dos de tres capítulos. Todas las armas, todos los monstruos, todos los secretos disponibles en el juego de pago están en la versión shareware, lo que significa que los jugadores tenían mucho que ver. La única limitación está al final del primer capítulo. Al final de la versión bloqueada, el jugador se enfrenta a un par de Barons of Hell, una revelación temible y una pelea dura. ¿La recompensa? Un portal que debería llevar al jugador a Shores Of Hell y al episodio dos, pero en su lugar se encuentran con una habitación oscura y una muerte anticlimática. Déjales siempre con ganas de más, dicen, y la versión shareware hizo exactamente eso.

La versión shareware de *Doom* fue la que hizo que el juego fuera tan popular, pero tal vez no es lo que ha mantenido semejante base de fans a lo largo de los años. id Software había visto lo que los modders habían logrado con *Wolfenstein* y decidieron al comienzo del desarrollo de *Doom* que el motor que lo movía estuviera tan abierto a los modders como fuera posible. El resultado fueron los DoomWADs, que aprovechaban la estructura de archivos .WAD del motor para permitir a los jugadores hacer sus propios cambios en el juego, incluso revisiones completas.

"Mi primer intento de edición WAD fue simplemente para cambiar algo en el juego", recuerda Alex, cuya carrera como desarrollador de juegos comenzó modificando *Doom*. Su primer cambio sencillo, sustituir la primera escopeta del juego por un rifle de plasma, fue revelador. "Desde ese momento me enganché instantáneamente a los niveles de construcción", agrega. Alex se incorporó a la comuni-



LOS MEJORES WADS DE DOOM

¿QUIERES MÁS DOOM? DESCÁRGATE ESTOS



DOOM AL ESTILO ID

Un trío de episodios absolutamente fieles a la experiencia original *Doom*, con el mismo estilo y diseño. Lo interesante es lo relativamente reciente que es este WAD, que salió en 2012. Para ponerlo en perspectiva, *Duke Nukem Forever* fue lanzado en 2011.



ALIENS TC

En su día, esta conversión de *Doom* al universo *Aliens* recibió tanto hype como la propia secuela de id, y con toda justicia. La atención al detalle es increíble, y la sensación tangible de miedo y terror tan consustancial a la franquicia *Alien* sobrepasa los propios horrores de *Doom*.



ICARUS: ALIEN VANGUARD

El primer WAD de TeamTNT también puede verse como el inicio de algo grande. Este histórico equipo de modding era muy conocido en la comunidad DoomWAD, y su lanzamiento de 1886 era prueba de la dedicación que más tarde llegaría a la escena de modding de *Doom*.



CHEX QUEST

Quizás la más inesperada de las aportaciones de la escena WAD sea *Chex Quest*, que transformó por completo el gore y las tripas de *Doom* en algo mucho más amable. Por supuesto, todo con la ayuda de una marca americana de cereales, pero no hay que pasar por alto lo inteligente que era este WAD.

ONCE YOU BEAT THE BIG BADASSES AND CLEAN OUT THE MOON BASE YOU'RE SUPPOSED TO WIN, AREN'T YOU? AREN'T YOU? WHERE'S YOUR FAT REWARD AND TICKET HOME? WHAT THE HELL IS THIS? IT'S NOT SUPPOSED TO END THIS WAY!

IT STINKS LIKE ROTTEN MEAT, BUT LOOKS LIKE THE LOST DEIMOS BASE. LOOKS LIKE YOU'RE STUCK ON THE SHORES OF HELL. THE ONLY WAY OUT IS THROUGH.

TO CONTINUE THE DOOM EXPERIENCE, PLAY THE SHORES OF HELL AND ITS AMAZING SEQUEL, INFERNO!

PC] El primer nivel de *Eternal Doom*, creado r Alex Mayberry, arrancaba con el jugador spertando de una cámara criogénica.

dad WAD mucho antes de que incluso fuera una comunidad, y desde allí su participación en la escena del modding creció. "Me uní a un grupo de otros creadores de WAD y formamos Team Eternal. Nos encontrábamos habitualmente en salas de chat en CompuServe, y juntos creamos la primera "TC" (Conversión total) de *Doom II*, llamada *Eternal Doom*".

Para los fans de DoomWAD, *Eternal Doom* es muy conocido. Fue uno de los mayores WAD disponibles tanto en términos de tamaño como de popularidad, junto con *Aliens TC*, *Hell Revealed* o *Memento Mori*. Y aunque estos fanáticos apasionados llevaron a los editores de *Doom* a construir sus propias versiones y crearon experiencias que complementan el juego base para que disfruten otros fans, ese no fue el final de la historia. Al igual que con cualquier juego sostenido por modding, hay una comunidad viva que juega DoomWADs hasta el día de hoy. "El juego definitivamente ha envejecido", dice DeBruyne, "pero siempre hay algo nuevo que experimentar". El primer crédito de DoomWAD de DeBruyne fue en 1998, pero el más reciente es de 2018, lo que demuestra que el juego se ha mantenido con vida gracias al modding. "Id fue inteligente y abrazó a la comunidad de modding en los primeros días, en lugar de tratar de cerrarla. La comunidad creció hasta una masa crítica y nunca frenó. Cuando id lanzó el código fuente, que era básicamente desconocido, se aseguró así de que *Doom* continuaría recibiendo nuevas características y que sería portado a los sistemas operativos contemporáneos, lo que hace que la comunidad alrededor del juego sea realmente resistente y autosuficiente incluso después de 25 años. No estoy seguro de si alguna vez volveremos a ver este grado de confianza o propiedad en la comunidad de un juego". ▶



ETERNAL DOOM

Quizás uno de los 'megawads' más famosos: *Eternal Doom* partió de *Doom 2* y lo extendió con 32 niveles y una banda sonora completamente nueva. Muchos de los creadores de este 'megawad' acabaron trabajando en la industria como diseñadores.



SIGIL

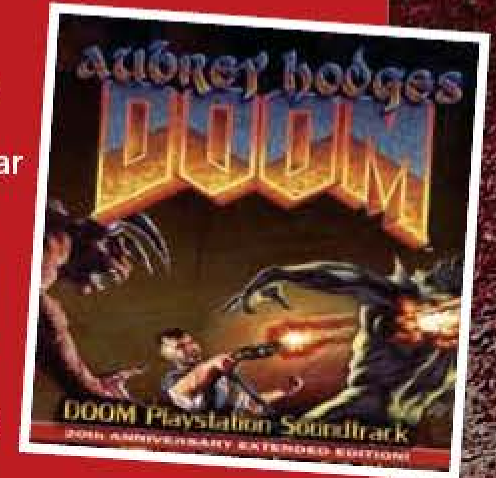
Como sorpresa inesperada para celebrar el 25 aniversario de *Doom*, el propio John Romero creó *Sigil*. Con sus nueve niveles que se centran en lo oculto, está considerado el sucesor espiritual del tercer episodio de *Doom* y comienza justo donde acababa el original.



MAESTRO DEL CAOS

AUBREY HODGES CREÓ LA MÚSICA DE DOOM PARA CONSOLAS

Comencemos por el principio: ¿Cómo llegaste a trabajar en la banda sonora de *Doom*?
id y Midway habían decidido colaborar para llevar a *Doom* a las consolas y un equipo de id visitó Midway San Diego y recorrió las instalaciones. Oyeron algunos de mis últimos trabajos y mientras escuchaban una de mis canciones me dijeron que hiciera una pausa. Entonces me dijeron que me necesitaban para crear el diseño de música y sonido para *Doom* en PlayStation. Me sentía muy honrado y un poco nervioso, y decidí compensar esa fe en mí. Comencé con el proyecto ese mismo día.



» Puedes comprar la BSO de *Doom* y otras en aubreyhodges.bandcamp.com.

¿Estabas familiarizado con la banda sonora original de PC?
¡Sí, todo el mundo jugaba a *Doom* por aquel entonces! Me encantó lo que creó Bobby Prince y la energía que sus temas aportaron al juego.

¿Cuánto tardaste en crear la banda sonora y qué dificultades encontraste?
Completé toda la música y sonidos en aproximadamente cuatro meses. Tuve que superar algunas limitaciones serias pero, irónicamente, esos mismos problemas se convirtieron en parte de lo que hace que el logro sea tan memorable. El audio digital no iba a usarse durante el juego porque los niveles se lanzan desde un CD. Esto significaba que solo podía usar el muestreador MIDI integrado para la música. Además, solo tenía 500K de memoria para toda la música y los efectos de sonido. Se asignaron 300K para efectos de sonido y 200k para música. (20K para los datos MIDI y 180K para los datos de muestra). En términos actuales, es ridículo. Además, el software de desarrollo para PlayStation que Sony me entregó solo estaba en japonés, así que tuve que experimentar con lo que significaban todos los símbolos de los botones.

¿Tenías la intención de hacer que la banda sonora fuera más melancólica y premonitoria que la original?
Al principio, no tanto: fui en una dirección estilística similar a la original. Sin embargo, las restricciones de memoria para el almacenamiento de samples y otros problemas me obligaron a experimentar. A medida que desarrollé mis técnicas y las probé en el juego, vi que se podía lograr el mismo nivel de estrés y tensión con este estilo de música que con el rock y metal. Por supuesto, no proporciona la energía del enfoque original. Pero el ambiente oscuro le da cierto toque extraño y ajeno, propio de los escenarios. Pensé que era adecuado, teniendo en cuenta que estábamos haciendo una versión más oscura y siniestra del juego.

¿Cómo hiciste la remezcla para la versión de 20 aniversario?
Esta versión tiene arreglos extendidos ultra largos de todos los temas de los niveles, nuevas versiones de las pistas del principio y el final y ocho nuevas pistas de bonus creadas con las mismas técnicas que utilicé hace 20 años. ¡Más de cinco horas y media de música!

LOS CLONES DE DOOM



ANTES DE QUE EL GÉNERO EXISTIERA, LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA ERAN CONOCIDOS COMO "CLONES DE DOOM"



» [PC] *Strafe* de Pixel Titan fue lanzado en 2017 y lleva las influencias de *Doom* marcadas a fuego en su sangriento ADN.

» [PC] *Duke Nukem 3D* es uno de los mejores shooters que aparecieron a la sombra de Doom e hizo evolucionar el género con su propio y muy distintivo estilo.



» [PC] *Heretic* de Raven Software utiliza una versión modificada del motor de *Doom*.

Sabes que un juego ha tenido un impacto real cuando todos los que siguen sus pasos son, sea justo o no, comparados con su predecesor. Incluso hoy cualquier juego de rol de acción con perspectiva cenital se llama "clon de *Diablo*". *Doom* tal vez no fuera el primer FPS: esos laureles son para su hermano mayor, *Wolfenstein 3D*, que inició un género con su tecnología, diseño de mecánica y estilo visual. "Seamos claros: creo que *Doom* es el mayor logro en la industria de los videojuegos", destaca Scott Miller, cuyos propios juegos continuarían siendo incluidos entre los llamados "clones de *Doom*". "Fue innovador en muchos frentes, su motor 3D basado en BSP, su veloz juego online, el soporte integrado para la comunidad mod, el multijugador LAN para deathmatch y cooperativo... Fue la unión definitiva de avances tecnológicos y jugabilidad brutal".

Pero Scott era consciente de la huella que *Doom* iba a dejar en la industria, incluso antes del lanzamiento del juego. Su compañía, Apogee Software, había publicado y producido *Wolfenstein 3D*, y Scott tenía una relación estrecha con el equipo de id Software. "Pude visitar las oficinas de id varias veces durante el desarrollo de *Doom* y ver el juego en varias etapas ", agrega. "Sabía que estaban con algo grande". Esto dio a Scott y Apogee una ventaja que muchos no tenían, así como la comprensión de que Apogee necesitaba pisar el acelerador para seguir el ritmo de *Doom*.

Una sensación que muchos desarrolladores sentirían por entonces. *Doom* era tan revolucionario que ignorar lo que id estaba consiguiendo hubiera sido una tontería. *Doom* se lanzó en diciembre de 1993 y, sin embargo, ya en 1994 hubo una gran cantidad de juegos que emulaban su enfoque, probablemente gracias a las primeras señales que había lanzado *Wolfenstein 3D*. Algunos querían hacer algo propio en el mismo entorno, mientras que otros querían mejorar lo que id Software había producido. "Por eso decidimos centrarnos en juegos con personajes interesantes, como Duke y Lo Wang", dice Scott. "También agregamos muchos otros elementos a nuestros juegos para conseguir destacar, como interactividad, humor, armas realmente extravagantes y paredes explosivas. Sabíamos que no podíamos alcanzar a id en lo que respecta a la tecnología, por lo que tuvimos que superarlos en otras áreas".

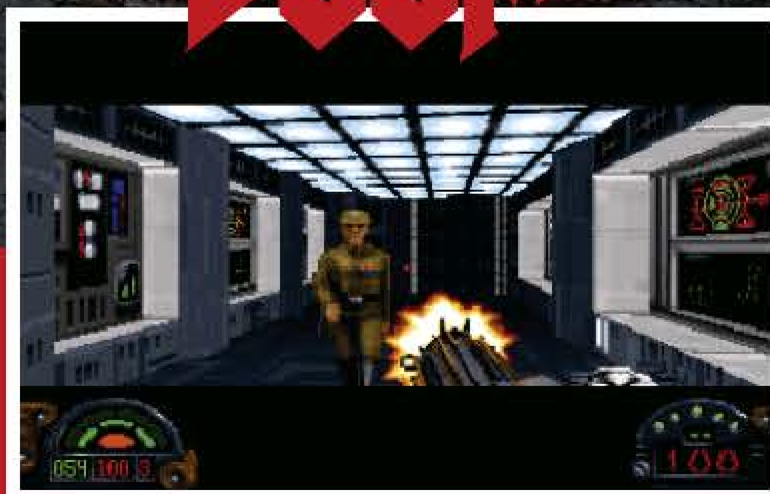
LOS MEJORES CLONES DE DOOM

GRANDES ALTERNATIVAS QUE TIENES QUE PROBAR



DUKE NUKEM 3D

Posiblemente el más famoso de los clones de *Doom*, con el que 3D Realms aportó una gran personalidad a la experiencia *Doom*. Esto dio pie a un personaje reconocible y humorístico, armamento exagerado y momentos muy merecedores de su calificación de mayores de 18 años. La serie no acabó a la altura con la que comenzó, pero cuando se lanzó fue uno de los mejores "clones".



STAR WARS: DARK FORCES

Es cierto que nadie podía pasar por alto la inspiración de *Dark Forces*, pero hubo numerosas novedades que dieron personalidad a este FPS. Mayor énfasis en los puzles con los escenarios, capacidad para saltar y nadar, e incluso mejoras gráficas, todo ayudó al shooter de LucasArts a destacar por sí solo, aunque todavía estaba empañado con la etiqueta "clon de *Doom*".



MARATHON

El primer FPS de Bungie, a menudo ignorado por culpa de *Halo*, demuestra en realidad, en gran medida, el estilo y las capacidades del equipo que "redefinió el combate". Era mucho más cinematográfico que *Doom* y, de hecho, permitía apuntar en el eje Y, una auténtica innovación en aquel momento. Pero como era exclusivo de los Macintosh, no obtuvo la fama que definitivamente merecía.

No importaba el tema o el estilo de juego: si hiciste un juego en primera persona en los años posteriores a *Doom*, fue calificado como un clon. "Siempre pensé que 'clon de *Doom*' era un término algo idiota para esta nueva categoría de FPS", dice Scott. "Así que nunca usé ese término y corregí a la prensa que lo usaba. La prensa no fue lo bastante inteligente como para ver que estaba surgiendo un nuevo género, el FPS". El impacto que tuvo fue extraordinario, Apogee incluso cambió de nombre para demostrar la importancia de la tecnología: como 3D Realms produjeron *Blood*, *Shadow Warrior* y *Duke Nukem 3D* rápidamente para surcar la ola que *Doom* estaba generando. "Quería sacar los mejores juegos lo antes posible", dice Scott. "¡El mayor riesgo era no tener en cuenta el fenómeno *Doom*!".

Las comparaciones eran inevitables: no había nada parecido en aquel momento, y sin términos para expresar cómo se jugaba a un juego así, la prensa, los usuarios de Usenet y las primeras páginas de Internet tuvieron que comparar con lo único que conocían. *Duke Nukem* había logrado hacerse un hueco en el nuevo género, pero aún así se lo comparó con *Doom* como un clon. El cambio en la terminología no comenzó realmente hasta 1996 y el lanzamiento de *Quake*, momento en el cual "acción en primera persona" comenzó a ingresar en el diccionario de la industria. En 1998, después de que otros desarrolladores lanzaron sus propios e impresionantes FPS, los dos términos habían cambiado su uso y, a principios de los años noventa, la frase "clon de *Doom*" estaba casi olvidada.

Hasta ahora. No se puede destruir la herencia de un juego como *Doom*, y ahora que el desarrollo independiente ha dado lugar a juegos neo-retro, el término "clon de *Doom*" ha vuelto a aparecer. Juegos como *Dusk*, *Strafe* o *Ion Fury* de 3D Realms, todos llevan la inspiración de *Doom* con orgullo. Incluso hay una etiqueta de "clon de *Doom*" en Steam. ▶

LA TERMINOLOGÍA DE DOOM

Muchos juegos tienen una terminología propia que se acaba generalizando, pero pocos han tenido el impacto de *Doom* en el lenguaje. "Clon de *Doom*" es el ejemplo obvio, y se usó para explicar de forma fácil y efectiva cómo eran los juegos similares.

Pero luego hay términos como "WAD", un acrónimo de "¿Dónde están todos los datos?", que era el formato predeterminado para el paquete de archivos utilizados en *Doom* y se convirtió en sinónimo de "mod". 'Deathmatch' también nació del pionero modo multijugador de *Doom*, como "frag", un punto anotado por matar a otro jugador, todo ello habitual en multijugadores actuales. Incluso el concepto de "speedrunning" comenzó con *Doom*, gracias a que su jugabilidad rápida y orientada a la habilidad era muy adecuada para la idea de pasarse un juego lo más rápido posible, y se construyó una fuerte comunidad de jugadores de speedrunning en torno a eso.



ZERO TOLERANCE

Nadie duda del logro técnico detrás de *Doom*, pero existen motivos para afirmar que *Zero Tolerance* es una hazaña aún más impresionante. La réplica del combate en primera persona en MD es sin duda digna de elogio, y aunque no alcanzó la velocidad ni la calidad del innovador shooter de id, al menos proporcionó una jugabilidad similar a un público que quizás no habría tenido acceso a él normalmente.



HERETIC

Es quizás difícil difinir *Heretic* (y su secuela, *Hexen*) como clones de *Doom*, ya que el juego tiene vínculos muy estrechos con id Software y John Romero, y en realidad funciona con el mismo motor. De hecho, muchas de las armas del juego son reelaboraciones del propio arsenal de *Doom*. Aun así, la mecánica basada en el ocultismo y las novedades en el motor hacen que *Heretic* sea un clon que vale la pena jugar.



ION FURY

En tiempos más recientes, el renacimiento de los clones de *Doom* ha venido dado por la decepción con los FPS modernos y un renovado amor por los clásicos. Un ejemplo reciente de esto es *Ion Fury*, el tributo de 3D Realms a sus propios juegos con el motor Build. Recuerda al estilo Duke Nukem, e incluso utiliza sprites 2D para enemigos. Es un clon moderno de *Doom*, aunque Scott no quiere que digamos eso...

LAS CARAS DE DOOM

EL ICÓNICO JUEGO DE ID HA APARECIDO EN INCONTABLES SISTEMASY EN CUALQUIER COSA QUE LLEVE UNA CPU



» [Jaguar] El port de Atari Jaguar proporcionó la base para muchas de las versiones de consola de *Doom* de mediados de los noventa.



» [PlayStation] En la plataforma de Sony, *Doom* recibió mejoras como efectos de luces de colores.

D*oom* siempre estará asociado a la escena de juegos de DOS de principios de los 90, y eso está justificado, pero realmente, fue un fenómeno que se extendió más allá del PC. El juego fue desarrollado en estaciones de trabajo NeXT de alta gama antes de ser transferido a DOS. Luego se extendió por todo tipo de ordenadores hasta 1994, con ports oficiales para Mac, Linux, OS / 2 y otros sistemas operativos.

Doom era una bestia no muy fácil de ejecutar en su día, ya que aunque se requería una CPU 386, se recomendaba una 486. Los jugadores con un procesador más antiguo a menudo tenían que usar la opción de borde de reducción de pantalla para agregar algo de velocidad a su experiencia. Como resultado, por un breve tiempo en los años noventa y antes del advenimiento de *Quake*, *Doom* fue el juego que los entusiastas de PC usaban como justificación para cualquier discusión sobre la supremacía de un formato. Todas las consolas de "próxima generación" de la época recibieron conversiones, pero a muchas de ellas les costaba imitar el brillo del original. A la mayoría de las versiones de consola les faltaba al menos alguno de los niveles, y casi todas las versiones carecían de algunos enemigos. Algunas de las conversiones no tenían música, mientras que otras la simplificaban. Incluso la excelente versión de PlayStation tuvo que hacer concesiones, aunque las compensó al incluir muchos de los niveles de *Doom II* y una banda sonora completamente nueva.

Con el paso del tiempo las conversiones oficiales de *Doom* disminuyeron, e id Software lanzó el código fuente en 1997. Los fans asumieron el desafío de adaptar el juego a otros formatos, lo que llevó a algunos ports realmente extraños. Los fans eran mucho más ambiciosos, y a menudo portaron el juego a hardware poco potente o no pensado para jugar. Los desarrolladores tuvieron problemas para replicar *Doom* en dispositivos de juegos de última generación, pero ha acabado siendo un juego que puedes ejecutar en calculadoras e impresoras. Que haya alcanzado tal nivel de ubicuidad es un testimonio de su fama. *

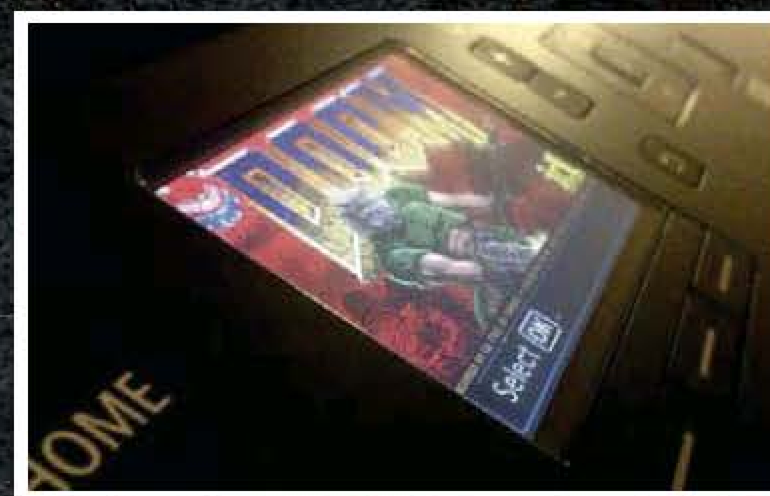
¿AHÍ CORRE EL DOOM?

ALGUNAS EXTRAÑAS CONVERSIONES DEL CLÁSICO DE ID



SNES

Este fue el "port imposible" original. El juego usaba el chip SuperFX 2 y aún así hubo que hacer recortes, y fue un milagro que funcionara. Es una versión bastante respetable, con niveles basados en el original de DOS, y enemigos exclusivos, que no aparecen en otras versiones de consola.



IMPRESORA

El experto en seguridad Michael Jordon consiguió que este port funcionara en 2014 para demostrar un grave defecto de seguridad en las impresoras Pixma de Canon. Si esta demo hizo que el dispositivo ejecutara *Doom*, también podría haberse utilizado para espiar documentos o crear una puerta trasera de red.

P&R THE KINSIE

EL CREADOR DE IT RUNS DOOM (ITROOMSDOOM.TUMBLR.COM) NOS LLEVA AL MUNDO DE LOS PORTS



¿Conociste *Doom* a través de la versión para PC o de uno de los ports?
Descubrí *Doom* por primera vez cuando salió el shareware en PC y mi padre lo compró cuando volvía del trabajo. Yo era muy consolero entonces (para ser justos, ¡la SNES era realmente buena!), así que lo dejé de lado durante un par de años hasta que llegó *Doom II*, todos los mods de alta calidad y elaboradas conversiones totales, y en ese momento me enganché.

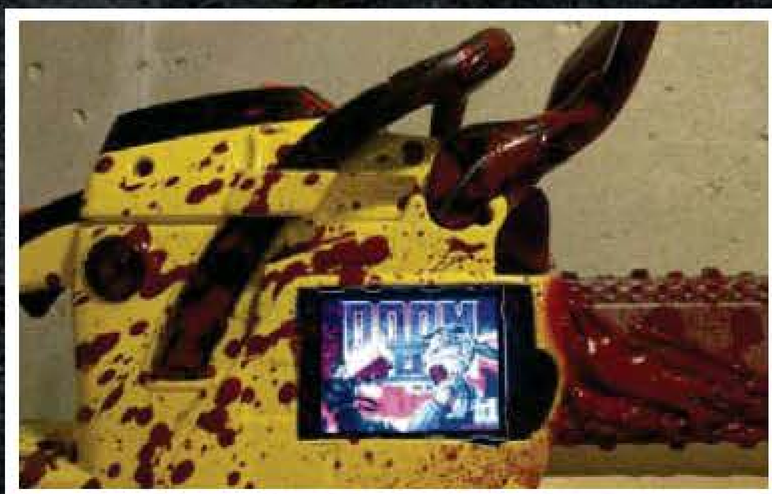
¿Por qué decidiste catalogar los ports de *Doom*?
Solía haber un sitio web que hacía más o menos lo mismo (creo que se llamaba *It Plays Doom*), que desapareció de internet. Pensé que era una pena que no hubiera algo así, y decidí revivirlo más o menos, usando Tumblr en lugar de programar mi propio sitio web. ¡Parece haber funcionado lo suficientemente bien!

¿Por qué crees tú que la gente decide ejecutar *Doom* en dispositivos tan extraños como impresoras y cajeros automáticos ?
Incluso los dispositivos modernos relativamente simples y de baja potencia suelen ser mucho más potentes, desde el punto de vista informático, que un PC promedio de 1993. Además, si eres, digamos, un experto en seguridad trasteando con un dispositivo que no debe ejecutar software suministrado por el usuario (como una impresora o un cajero automático), poner a correr un famoso juego de acción en 3D en él es mucho más llamativo a que se lea 'Hola mundo' en la pantalla. Por lo tanto, hay un gran factor de broma en muchos de estos ports. Combina todo esto con programadores caseros con el deseo de jugar al juego (y su legión de mods) en los últimos y mejores dispositivos, como la Switch, y obtienes una gran cantidad de ports.

¿Por qué crees que *Doom* es portado con tanta frecuencia en comparación con otros clásicos?
Wolfenstein 3D fue escrito específicamente para un entorno de desarrollo MS-DOS muy concreto, y esto causó problemas más adelante, cuando se quiso portar a otras plataformas. *Doom* aprendió de esto y fue mucho más versátil, escrito en gran parte en C independiente del sistema, con soporte para múltiples sistemas operativos, como DOS y NeXTSTEP. Recomiendo encarecidamente *Game Engine Black Books* de Fabien Sanglard si estás interesado en los detalles de programación de *Wolfenstein* y *Doom*. El lanzamiento oficial del código fuente en 1997 abrió las puertas a un mayor desarrollo y documentación, y los últimos y pequeños detalles conflictivos han sido suavizados desde entonces por la comunidad, dando como resultado un código base maduro y bien documentado con el que jugar. Lo cual es genial, aunque deprimentemente poco común entre los juegos clásicos.

Y la gran pregunta: ¿cuál es tu ejemplo favorito de *Doom* ejecutándose en un dispositivo inusual?
Es una pregunta difícil, pero creo que mi favorito es el port de *Doom* y MAME a las viejas cámaras digitales de los años noventa que usaban un sistema operativo compartido. Es esa maravillosa combinación de "obviamente ridículo" y "en realidad bastante jugable" lo que me gusta. En cuanto a los ports caseros a los que he jugado, el de Nintendo DS fue una gran combinación de "jugable" y "portátil" que dedicó una de las dos pantallas al automapa, atendiendo a las características únicas del sistema.





SIERRA MECÁNICA
"Painsaw" de George Merlocco es una creación más cerca de la curiosidad que de la maravilla técnica. El juego se ejecuta en una Raspberry Pi Zero, utilizando el código *Chocolate Doom*. Esto, junto con una pantalla LCD, estaba incrustado en una motosierra de juguete que incluso fue redecorada de modo sangriento.



POCKET CHIP
Cuando se lanzó esta pequeña computadora Linux todo-en-uno en 2016, la revista *Gadget* nos retó en Inglaterra a demostrar su potencial para juegos retro. Rápidamente conseguimos ejecutar una variedad de juegos, incluido *Doom*, y terminamos ganando un poco de atención en las redes sociales.



COMMODORE 64
Sí, puedes jugar *Doom* en el ordenador de 8 bits, pero solo si tiene SuperCPU, y no te importa jugar en cuatro colores con una velocidad de fotogramas de un solo dígito. Este port fue diseñado por AmiDog y funcionó más como experimento para probar un compilador MIPS que como intento de hacer algo jugable.

CÓMO SE HIZO

SAMURAI SHODOWN



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** SNK
- » **DESARROLLADOR:** SNK
- » **LANZAMIENTO:** 1993
- » **PLATAFORMA:** NEO-GEO
- » **GÉNERO:** LUCHA VS





» Seríamos tan felices como Yasushi Adachi si hubiéramos creado una obra maestra como *SS*.

Volcada en el género de la lucha, a SNK se le ocurrió llevar cuchillos a una pelea "a puñetazos", cosechando un éxito sin precedentes. Yasushi Adachi nos cuenta cómo crearon uno de los juegos de lucha más afilados de su época

Texto de Nick Thorpe



» [Neo-Geo] Escenas sangrientas como estas fueron censuradas en las versiones domésticas del juego.

En un duelo entre samuráis, el desenlace suele ser repentino y contundente. En un abrir y cerrar de ojos, un relámpago de acero acompaña a un rápido movimiento de espada y se acabó. El ganador pasa al siguiente combate y el perdedor, en la mayoría de los casos, pasa al otro barrio. El tremendo auge del género de la lucha al comienzo de los 90 se basaba en combates "a puño limpio", hasta que SNK cambió la tendencia con *Samurai Shodown*, llevando el drama y la tensión de los duelos con armas a los recreativos. Además de convertirse en un éxito por méritos propios, el juego inició una de las mayores sagas de lucha 2D de la historia y aumentó el dominio y la experiencia de SNK en el género.

Lo curioso de *Samurai Shodown* es que al principio no iba a ser un juego de lucha "uno contra uno". El juego comenzó su desarrollo siendo un beat-'em-up de scroll lateral, similar a *Sengoku*, y en lugar de samuráis como personajes principales, sus protagonistas iban a ser monstruos. ¿Por qué se modificó de forma tan radical el concepto inicial? Según Yasushi Adachi, director de *Samurai Shodown*, *Street Fighter II* tuvo la culpa: "Después de experimentar el potencial del juego de lucha que dominaba tanto los salones recreativos como las consolas en aquella época, nos cuestionamos el tipo de juego que queríamos diseñar y ¡decidimos desafiar a aquella obra maestra!"

Con la idea de crear un juego de lucha "uno contra uno" ya en firme, el equipo buscó formas de diferenciarse del resto de títulos del género. "Para poder competir con el juego de lucha más popular de aquella era, sabíamos que teníamos que hacer dos cosas", explica Adachi. "La primera fue introducir los conceptos de vida y muerte. Los personajes no serían derrotados a puñetazos, sino que perderían su vida a través de espadas y armas, haciendo la experiencia de juego más tensa e impactante. La segunda era tener un argumento profundo y detallado que pusiera en contexto a cada personaje. De esta forma, los jugadores no percibirían ni interpretarían a los personajes como meros "iconos", sino que los verían como seres vivos que respiran. A través de esta conexión los jugadores se sentirían más motivados para defender a sus personajes durante la batalla y tendrían una experiencia de juego intensa e inolvidable, uniendo en el juego el concepto de vida y muerte y esos personajes únicos.



Tras desechar la idea de que el juego estuviese protagonizado por monstruos, Adachi se inclinó por un escenario histórico determinado. Este detalle lo condicionó todo, hasta el título del juego. "Me encantan los samuráis y los ninjas, representativos de la cultura japonesa, y decidí elegir la palabra 'samurái' para acentuar la noción de vida y muerte tan presente en la cultura japonesa específica de la era mostrada en el juego". La otra mitad del título, al menos en Japón, se tomó prestado de un shoot'em-up, entre otras cosas. "El título japonés *Samurai Spirits* estaba inspirado por *Dragon Spirit* y nos propusimos unir las palabras samurái y espíritu (o alma) a la cultura japonesa".

El diseño de *Samurai Shodown* se apoya en la creciente experiencia de SNK en el mercado de los juegos de lucha. La compañía había tenido éxito con *Fatal Fury* y *Art Of Fighting*, y *Samurai Shodown* se inspiró en varios elementos, sobre todo, de este último. El juego también continuó la tendencia hacia una violencia más explícita en los juegos de lucha, con abundante derramamiento de sangre y diferentes representaciones de la muerte, aunque nada tan gráfico a lo mostrado en el primer *Mortal Kombat*. El juego también incluía muchas innovaciones propias, en lo que respecta a mecánicas, incluyendo el concepto de desarmar al oponente durante los combates.

Samurai Shodown se diferenciaba también de todos los demás juegos de lucha disponibles en lo referente a la gestión de los daños. Cuando la tendencia predominante en el género era que los jugadores encadenaran diferentes ataques en un solo combo, la visión de Adachi era que golpes simples causaran grandes daños. "Sé que, incluso a estas al- ▶



A LA VANGUARDIA

SS fue un auténtico pionero de la lucha: introdujo una buena cantidad de características, ahora comunes en el género... y alguna que no llegó a cuajar.

BARRA DE IRA

Cuando tu barra de energía baja, esta barra en la parte inferior de la pantalla aumenta y tu personaje comienza a ponerse rojo; al llegar al máximo, harás más daño al oponente. El precursor de la barra de Super actual.





CARRERA

Art Of Fighting introdujo el dash (salto hacia adelante) y *Samurai Shodown* lo evolucionó hacia una animación de carrera continua. Esta mecánica fue adoptada por *Mortal Kombat 3*, entre otros.

SIN ARMAS

En *Street Fighter II*, Vega podía perder su garra al recibir golpes, pero *Samurai Shodown* iba más allá. Todos los luchadores pueden perder y recuperar sus armas y hasta deshacerse de ellas voluntariamente.





ALIADOS SATÉLITE

Nakoruru y Galford se presentaban en el juego acompañados por sus "mascotas", Mamahaha y Poppy, que servían como arma. Chang y Choi en *Capcom Vs SNK 2* y Carl Clover en *BlazBlue* presentan un aspecto similar.

HIKYAKU

Este precursor de Glovo aparecía corriendo por el fondo del escenario y repartía objetos de todo tipo: monedas, bombas y energía. Los power-ups nunca tuvieron mucho éxito en el género de la lucha...



UNA HEROÍNA SINGULAR

Nakoruru es uno de los personajes más icónicos de *Samurai Shodown* y, en general, un auténtico emblema de la lucha 2D. Desvelamos todos sus secretos.



■ Dondequiera que vaya Nakoruru, allí estará Mamahaha. Este halcón entrará en juego levantando a Nakoruru del suelo para realizar ataques aéreos o lanzándose contra el oponente desde el aire.

■ A diferencia de la gran mayoría de los personajes femeninos de los juegos de lucha de los 90, Nakoruru está diseñada para ser "mona" en lugar de sexy. Es muy joven y tímida, aunque no le gusta que la gente le juzgue por esos atributos.



■ La espada que Nakoruru blande con desgana se llama Chichi-ushi ('Padre Toro'), y es una herencia de su padre. Es un makiri, una espada ceremonial corta, mayor que una daga pero más pequeña que una katana.

■ Nakoruru es de origen Ainu, un grupo étnico indígena originario de Hokkaido y el norte de Honshu. El estilo y los motivos de su vestimenta son muy característicos de la etnia Ainu (palabra que significa "humano").



■ Nakoruru es una adolescente que no siente placer en el derramamiento de sangre, lucha únicamente por el sentido del deber. Sus metas en la vida son la protección de su pueblo natal, Kamui Kotan, y de forma más general, la defensa de la naturaleza.



turas, este tipo de daño extremadamente alto, capaz de cambiar el destino de la batalla en un solo golpe, es objeto de queja por parte de los jugadores... que normalmente se ríen cuando golpean a su oponente", dice Adachi. "¡Si juego contigo y lo hago, me disculparé y me reiré al mismo tiempo!". Aunque este enfoque tenía sus detractores, transmitía con éxito la sensación de peligro que Adachi y su equipo buscaban. También era muy consciente de que incluso los mejores juegos podían hacer enfadar a los jugadores; en una entrevista en 2017 para *Polygon,* Tomoki Fukui explicó que mientras estudiaban a *Street Fighter II*, venció a Adachi de forma humillante e hizo que el director estuviera rabiando en silencio durante un minuto. Eso fue lo que inspiró la barra de 'ira', que potencia los ataques de un personaje si ha recibido una buena paliza.

Para conseguir que los jugadores se identificasen con su personaje al nivel que perseguía Adachi, algunos luchadores fueron diseñados en base a míticas figuras históricas, algo que resultaba factible gracias al contexto histórico del juego. "También se hizo porque amo a los samurái y los ninjas, que forman parte de la historia y la cultura japonesa," cuenta Adachi. Hay algunos ejemplos bastante obvios, como los de Jubei Yagyu y Hanzo Hattori, pero incluso aquellos personajes que no tienen un nombre famoso también poseen algún tipo de influencia histórica.

> **"El prototipo estaba protagonizado por monstruos. Sólo Gen-An sobrevivió a la versión final de Samurai Shodown"**
> Yasushi Adachi

"A Haohmaru lo llamábamos 'Musashi' y a Ukyo 'Kojiro' durante el desarrollo," explica Adachi. "¡Aunque cambiamos sus nombres a mitad de la fase de desarrollo, la mayoría de los miembros del equipo siguieron llamándolos Musashi y Kojiro!". Esos nombres tenían la intención de indicar su rivalidad : los aficionados a la historia japonesa probablemente sepan que los nombres hacen referencia al mítico samurái Musashi Miyamoto y a su eterno rival Kojiro Sasaki, que se enfrentaron en un duelo mortal en el año 1612.

Dos personajes que no son fáciles de relacionar serían el mismo Ukyo, un guapo luchador al que persiguen las féminas allá donde vaya, y el monstruoso Gen-An; ambos incluidos por Adachi porque "siempre me han gustado los 'héroes oscuros'". En el caso de Gen-An, la oscuridad es obvia, pero la razón para que un monstruo esté entre luchadores humanos es algo menos evidente. "Los monstruos iban a ser los protagonistas del concepto inicial de *Samurai Shodown* y sólo Gen-An sobrevivió al rediseño," recuerda Adachi. "Creo que Kubikiri Basara, que apareció por primera vez en *Samurai Showdown III,* es el sucesor espiritual de Gen-An". En el caso de Ukyo, la oscuridad es menos evidente, pero se basa en el hecho de que sufre una tuberculosis terminal, un rasgo inusual para el personaje de un juego de lucha. "Creo que debido a los aspectos más profundos de la vida y al concepto de 'vida y muerte' representado continuamente en el juego, la presencia de un personaje que debe luchar mientras, al mismo tiempo, sufre una enfermedad, tenía todo el sentido del mundo".



Gen-An no era el único personaje extravagante y llamativo del juego: Earthquake, el inmenso bandido tejano, poseía un ataque en forma de pedo y ocupaba una parte enorme de la pantalla. De hecho ocupaba tanto que hasta resultaba ser una mala idea. "Después de darle unas vueltas, vimos que era demasiado. No debimos haber creado un personaje como ese por varios motivos, tanto para el desarrollo como para el equilibrio entre luchadores," admite Adachi. "Aún así, en aquel momento, el equipo se tomó muy en serio la incorporación





» [Neo-Geo] El ataque de Jubei ha llenado la barra de Rage de Haohmaru, propiciando la remontada..



MÁS DE SNK

FATAL FURY
SISTEMA: NEO-GEO
AÑO: 1991

ART OF FIGHTING (EN LA FOTO)
SISTEMA: NEO-GEO
AÑO: 1992

THE KING OF FIGHTERS '95
SISTEMA: NEO-GEO
AÑO: 1995



de Earthquake al repertorio de personajes del juego, sin importar si eso crearía problemas más adelante. Recuerdo que los diseñadores que mostraban Earthquake en pantalla me preguntaron si era lo suficientemente grande, y les respondí: "¡No es suficiente! "¡Más grande, más grande! Volvieron a trabajar en el tamaño del personaje y me preguntaron más tarde, a regañadientes, si era lo suficientemente grande... y dije '¡adelante con él!'"

Aunque es de esperar que un personaje de este tipo plantee problemas con la memoria y el dibujado de sprites, aparentemente Earthquake solo planteaba problemas bajo ciertas circunstancias. "Las mayores dificultades durante el desarrollo las tuvimos con el equilibrio entre personajes. Por suerte, Fukui-san, game planner en aquél momento (y que a día de hoy sigue trabajando conmigo), hizo un excelente trabajo al respecto", explica Adachi. "Otro problema con Earthquake era que los demás personajes no podían agarrarlo debido a su tamaño y que sus animaciones se comían mucha memoria. Fue complicado, pero finalmente conseguimos solucionar el problema creando una animación exclusivamente para sus agarres".

A pesar de la atmósfera japonesa del juego, varios de los doce personajes del juego eran extranjeros; hemos mencionado a Earthquake, pero también encontraremos a la esgrimista francesa Charlotte y al ninja californiano Galford. "Lo hicimos para relajar la tensión de tener únicamente a luchadores con katana y para dar un toque más festivo al juego. No queríamos que diera la sensación de ser demasiado serio," desve-



» [Neo-Geo] La fase de bonus del juego enfrentará al jugador a muñecos de paja.



» [Neo-Geo] Puedes acabar cortado en dos partes, como el pobre Ukyo en esta pantalla.

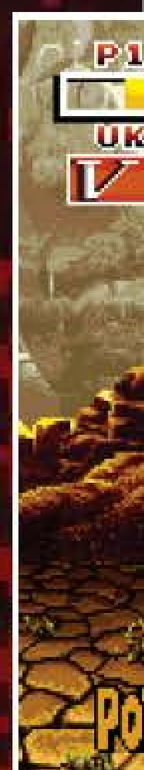


» [Neo-Geo] El rastro anguloso que dejan los ataques de Charlotte deja clara la extrema precisión de sus movimientos.


» [Neo-Geo] La cámara se aleja de la acción para dar espacio y movilidad a personajes como Galford.


» [Neo-Geo] El estilo de lucha de Charlotte revela su origen francés.





▶ la Adachi. "También era mi sueño crear un ninja de ojos azules," añade, refiriéndose a Galford. De hecho, si nos fijamos en Poppy, su perro husky, da la sensación de que Galford era un personaje creado para satisfacer los deseos de Adachi. Cuando le preguntamos por qué se incluyeron animales, Adachi respondió: "Simplemente porque me encantan los animales. De pequeño soñaba con vivir aventuras con mascotas y, posiblemente, intenté cumplir ese sueño incluyendo animales en *Samurai Shodown*".

Tiene sentido, pero la historia da un giro inesperado cuando descubrimos la inspiración del comportamiento de Poppy y Mamahahaha; la forma en la que los animales siguen a sus dueños tiene origen en la afición de Adachi por un género totalmente diferente. "La idea y los orígenes de Mamahaha y Poppy, por ejemplo, se basaron en la función 'option' que se puede encontrar en algunos famosos shoot'em-up. Lo mismo ocurre con Hikyaku, inspirado en los ítems que flotan en este tipo de juegos", explica, refiriéndose al mensajero que corre por el fondo lanzando ítems. "Pensé que resultaría divertido tener a ese anciano corriendo en medio de una batalla a vida o muerte.

En cuanto a su presentación, *Samurai Shodown* fue un juego de contrastes. "Uno de los principales objetivos del nuevo juego era introducir el contraste entre la quietud y el movimiento y el 'wabi-sabi', dos conceptos muy específicos de la cultura tradicional japonesa", cuenta Adachi. "La banda sonora del juego fue creada con el propósito de enfatizar estas ideas y para dar personalidad propia a cada uno de los luchadores". La banda sonora incorporaba instrumentos y composiciones tradicionales japonesas, y en algunos casos alcanzaba un tono minimalista inesperado para un juego de lucha: en escenarios como los de Jubei y Hanzo, los sonidos ambientales gobiernan el apartado musical. Otros personajes, especialmente los no japoneses como Earthquake y Galford, tienen temas musicales más habituales que incorporan sonidos modernos.

En su momento, la presentación visual de *Samurai Shodown* era atrevida y estaba llena de vida. Personajes y fondos estaban llenos de color y muy bien animados, y el aspecto del juego mejoraba gracias al zoom continuo de la cámara, que se acercaba y alejaba dependiendo de la distancia entre luchadores. "Esta característica fue añadida para enfatizar la sensación de movimiento," menciona Adachi. "A pesar de llamarse *Samurai Shodown*, quisimos añadir un montón de ninjas al juego. Dichos personajes necesitarían espacio para moverse libremente, a voluntad, por la pantalla. Por eso incluimos el efecto de zoom".

Aunque SNK estaba aún en las primeras fases de su ascenso a la supremacía en el desarrollo del género de la lucha, *Samurai Shodown* estaba lejos de ser un proyecto blindado; de hecho, fue un juego que parecía molestar a las altas esferas de la compañía. "La empresa no albergaba grandes esperanzas respecto a *Samurai Shodown*, pero yo sabía que sería todo un éxito. Recuerdo que un miembro del comité ejecutivo me preguntó qué haría si el juego fuera un fracaso," dice Adachi. "Le respondí que asumiría toda la responsabilidad y renunciaría a mi puesto en SNK. ¡Sabía que sería un éxito y no tenía intención alguna de abandonar la compañía!"

Adachi estaba en lo cierto y *Samurai Shodown* alcanzó el éxito tras su lanzamiento en versión recreativa en julio de 1993. La versión para Neo-

LOS HOMBRES TRAS LOS MITOS



MUSASHI MIYAMOTO



■ Pocos samuráis han logrado tantas victorias como Miyamoto, que vivió entre 1584 y 1645. Se cree que se retiró invicto tras 60 duelos. Es el autor de *El Libro de los Cinco Anillos*, un texto sobre artes marciales que, entre otras cosas, describe su técnica de "dos espadas". Haohmaru fue Musashi hasta bien avanzado el desarrollo.

KOJIRO SASAKI



■ Considerado como el rival más difícil al que se enfrentó Musashi Miyamoto, Sasaki nació en 1585 y fue asesinado por Miyamoto en 1612. Era conocido por manejar un nodachi inusualmente largo con una velocidad y precisión temibles. Ukyo también recibió su nombre definitivo durante el desarrollo del juego.

HANZO HATTORI



■ El auténtico Hanzo vivió entre 1542 y 1596, y destacó principalmente por sus asombrosas hazañas en el servicio militar, incluyendo rescates de rehenes y asaltos a castillos. Sus logros fueron un factor clave en el ascenso del Shogunato de Tokugawa. En la cultura popular siempre ha sido representado como un ninja, como en *Samurai Shodown*.



» [Neo-Geo] Si te cubres de los ataques constantemente podrías quedar expuesto a un mayor castigo.



» [Neo-Geo] Wan-Fu puede lanzar el arma voluntariamente a su enemigo para desencadenar un devastador ataque.



» [Neo-Geo] El grafista capturó a la perfección la velocidad de Ukyo con este sprite.

"SNK siempre ha cuidado la marca Samurai Shodown y es algo que agradezco de forma sincera y profunda."

Yasushi Adachi

Geo AES resultó ser uno de los primeros juegos que no eran idénticos a su homónimo arcade, ya que debido a la controversia sobre la violencia en los videojuegos, un tema muy candente durante aquellos años, SNK decidió censurar la sangre en las consolas no japonesas. Resulta un poco absurdo, tal y como lo exponía un usuario en el grupo de news *alt.games.sf2*: "¿Cuántos niños de nueve años tienen una Neo-Geo, que cuesta 500 dólares?" Pese a la absurda polémica, la versión AES del juego resultó muy popular entre la audiencia de la plataforma de SNK, y a día de hoy sigue siendo uno de los títulos más asequibles y fácilmente accesibles de la consola.

Los análisis sobre la versión doméstica del juego fueron muy positivos. Con un 8/10, *Edge* lo describió como "posiblemente el mejor beat-'em-up uno contra uno disponible para cualquier sistema doméstico", comentando que su sangrienta acción resultaba "inquietantemente satisfactoria". Los cuatro críticos de *Electronic Gaming Monthly* otorgaron al juego con un 9/10, con Ed Semrad calificando al juego como una "obra maestra gráfica sin igual". Las críticas se dirigieron al equilibrio entre personajes en la review de *GamePro*, definiendo a Earthquake y Nakoruru como "demasiado fácil" y "demasiado débil" respectivamente, pero el crítico consideró que el juego "es en muchos aspectos claramente superior al Street Fighter II original". A pesar de señalar que "tiene mucho que hacer para igualar a *Super Street Fighter II*," *Samurai Shodown* ganó la máxima puntuación en todas las categorías y fue descrito como "uno de los dos mejores juegos de lucha de todos los tiempos".

A la versión original la siguieron una gran diversidad de adaptaciones domésticas, entre ellas conversiones para Mega Drive y SNES, y el juego llegó hasta Game Gear y Game Boy (esta última versión era particularmente divertida). Pero *Samurai Shodown* también irrumpió en la nueva generación de consolas, con las versiones más fieles apareciendo en Neo-Geo CD, FM Towns y 3DO. SNK tenía claro que iba a capitalizar el éxito de su exclusivo título, y en 1994 llegó la primera de muchas secuelas. Después se comercializaron una buena cantidad de spin-offs, desde una adaptación a película de animación para TV a juegos como *Samurai Spirits RPG* y la visual novel de Nakoruru. Además, varios personajes de la saga han hecho aparición en crossovers como *The King Of Fighters*, *SNK Heroines* y *Capcom Vs SNK*.

Aunque ahora dirige el estudio Engines y ya no trabaja en *Samurai Shodown*, a Adachi le sigue encantado la saga. "SNK ha sobrevivido con éxito a múltiples dificultades a lo largo de los años y a los cambios constantes en la industria de los videojuegos", dice entusiasmado. "La compañía siempre ha cuidado la marca *Samurai Shodown* y eso es algo que agradezco de forma sincera y profunda". De hecho, resulta sencillo ver la importancia que SNK le da a la saga *Samurai Shodown*: resultó ser el pistoletazo de salida del sistema Hyper Neo-Geo 64, y puso fin a los lanzamientos en cartucho para Neo-Geo. SNK ha resucitado la saga recientemente con un nuevo *Samurai Shodown*, que ha sido muy bien recibido gracias a su singularidad y al foco que pone en las estrategias más fundamentales del género, cualidades que posee porque mantiene los elementos básicos del título original: daños muy altos y combos mínimos. Precisamente eso compone el legado del trabajo de Adachi y el resto de su equipo en SNK. Los videojuegos han cambiado considerablemente desde 1993, pero el característico estilo de lucha de *Samurai Shodown* sigue manteniendo su filo intacto. ✱

Algunos personajes de *Samurai Shodown* están basados en figuras históricas reales.

JUBEI YAGYU



■ La falta de documentación lo convierte en un personaje de lo más misterioso. Nació alrededor de 1607 y murió en 1650 y durante su vida trabajó para el Shogun como instructor de katana y más tarde como inspector del gobierno. Cuenta la leyenda que llevaba un parche, pero no se sabe con certeza.



AMAKUSA SHIRO

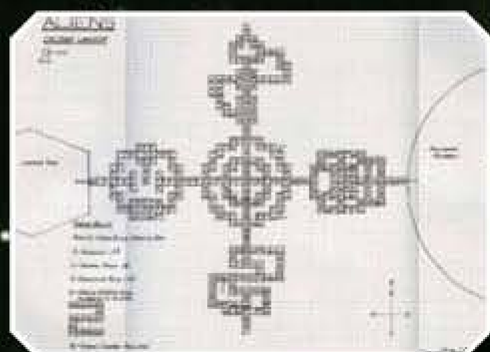
■ Nacido de padres católicos alrededor de 1621, Shiro fue un creyente devoto y reunió a varios discípulos entre los cristianos japoneses. Los dirigió en la Rebelión de Shimabara contra el Shogunato a finales de 1637, pero fue capturado y decapitado a principios de 1638. El jefe final de *Samurai Shodown* está vagamente basado en él.



LOS VIDEOJUEGOS DE ALIEN

MÁXIMA PRIORIDAD PARA LA TRIPULACIÓN DE RETRO GAMER: CONTAR LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE ALIEN, UN ORGANISMO PERFECTO. SU PERFECCIÓN ESTRUCTURAL SOLO ES IGUALADA POR SU HOSTILIDAD. UN SUPERVIVIENTE AL QUE NO AFECTAN LA CONCIENCIA, LOS REMORDIMIENTOS NI LAS FANTASÍAS DE MORALIDAD. LAS DEMÁS CONSIDERACIONES SON SECUNDARIAS.

Texto de Graeme Mason



» Este mapa de la versión Spectrum del *Aliens* inglés deja patente el tamaño de la tarea que les espera a Ripley y compañía.

Interior de la USSCC Nostromo. Una luz parpadea en su puente de mando. Ahí comienza todo. Propiedad de la corporación Weyland-Yutani, la Nostromo se encuentra en la ruta entre un planeta llamado Thedus y la Tierra, remolcando una refinería móvil de procesamiento de mineral. Como todas las naves espaciales, está obligada a responder a la baliza e investigar su origen. A menos que hayas estado en hipersueño durante los últimos 40 años, ya sabrás que la señal es un señuelo y que la tripulación es mercancía prescindible para la nefasta compañía, que pretende hacerse con las espantosas criaturas que residen en el planeta LV-426.

Esta suerte de glorioso tren de la bruja, solo que ubicado en el espacio y con un babeante xenoformo en lugar de fantasmas, inspiró dos videojuegos y una larga franquicia. El primero llegó al mercado en 1982, a manos de la propia división de videojuegos de la 20th Century Fox. Fue un intento por trasladar el terror del film de Ridley Scott a un laberinto de una sola pantalla, en el que el objetivo consistía en esquivar a los aliens y pisotear sus huevos, representados en forma de puntos. Sí, era *Pac-Man* en el espacio, aunque con algunas diferencias. Las 'power pills' eran 'pulsars', que permitían a Ellen Ripley cambiar las tornas y distraer temporalmente a los aliens. Al destruir los huevos de cada pantalla aparecía una ronda de bonus, otro clon, esta vez de *Frogger*. En ella guiábamos a Ripley a través de una habitación, esquivando a una horda de aliens para recoger un ítem de bonus antes de afrontar otro laberinto. Una adaptación encomiable, aunque blandita, *Alien* se comercializó únicamente para la Atari 2600. No logró replicar la terrorífica atmósfera de la película, aunque gracias a su tono monótono e infatigable lograba insuflar cierto pánico al jugador mientras era acosado sin descanso a lo largo de los pasillos de aquel laberinto azul.



» [ZX Spectrum] La cosa se está poniendo un poco tensa en *Alien* de Argus Press Software.

Dos años más tarde, cinco desde el estreno del film en la gran pantalla, la británica Argus Press Software obtuvo la licencia por parte de la 20th Century Fox para desarrollar, también para Atari 2600, un juego completamente distinto. Tras haber formado parte de los 'megagames' de Imagine Software, Paul Clansey ayudó a fundar Concept Software, y *Alien* se convirtió en uno de sus primeros encargos. "No conozco las limitaciones a las que se vio sometido Paul", dice John Heap, programador de la versión ZX Spectrum, "pero usar una licencia de cine como *Alien* para mi primer juego fue algo absolutamente fantástico". En contraste con el juego de Atari 2600, el título de Paul y John se decantaba por la estrategia, sacrificando el susto fácil y la accesibilidad inmediata a cambio de ofrecer una innegable sensación de fatalidad al jugador, quien controlaba a todos tripulantes de la Nostromo, en un intento de localizar y destruir a la criatura que había brotado de un miembro, aleatorio, de la tripulación. ¿Por qué no salía siempre del pecho de John Hurt, como en la peli? "Si siempre hubiera salido de Kane el jugador se habría mantenido alejado de él", sonríe John, "o le habrías enviado a los confines de la nave". La Nostromo se nos presenta en tres cubiertas, de manera esquemática, con una serie de conductos bajo cada nivel. Un menú permite al jugador controlar a cada miembro de la tripulación, moverlos de habitación en habitación, recoger objetos y monitorear su estado mental. Había distintas maneras de derrotar al Alien: usando las pistolas láser guardadas en la armería, expulsándole al exterior desde una esclusa de aire o, directamente, escapando en el transbordador junto al gato. El concepto de explotar el estado de ánimo de cada personaje fue un gran añadido, al igual que el uso del sonido, que acentuaba la soledad y la sensación de peligro en el jugador. "[El concepto de la emoción] fue una buena idea, lo que significaba que [los personajes] no siempre podían hacer lo que se les decía", dice John. "En muchos de mis juegos posteriores a *Alien* introduje un atributo emocional en mis personajes. ▶



» [Atari ST] Pese a captar el espíritu de *Aliens*, el juego de estrategia para Atari ST era un poco aburrido.



» [MSX] El *Aliens: Alien 2* facturado en Japón era "peculiar".


» Jaz Austin trabajó en la versión Game Boy de *Alien 3* para Bits Studios.


» Joe Bonar trabajó en las versiones de *Alien 3* y *Alien Trilogy* para Probe.


» Jon Dean participó en el desarrollo de un juego de *Alien* para Activision.


» Mark Eyles utilizó una perspectiva en primera persona para aterrorizar a los jugadores de 8 bits con *Aliens*.

EL CAZADOR DEFINITIVO

LA ANATOMÍA DE UNA PERFECTA MÁQUINA DE MATAR

GARRAS

Con cuatro dedos en cada mano, incluyendo un pulgar aparentemente opuesto, el Alien es extremadamente eficiente a la hora de agarrar a su presa y arrastrarla a su guarida.

COLA

Posee una larga cola culminada en una punta letal, que utiliza para empalar a sus víctimas con ferocidad. El lore de la saga refleja que las colas de algunos ejemplares inyectan veneno.

FAUCES

No sólo su afilada dentadura exterior exteriores representa una amenaza: dentro de su boca se encuentra un segundo juego de fauces que extiende a gran velocidad.

SISTEMA REPRODUCTIVO

Para reproducirse necesita una víctima sobre la que el facehugger introducirá el embrión del que nacerá el chestburster. Un método de reproducción bastante violento, que siempre deja atrás un cadáver con el pecho reventado.

SANGRE

Uno de los atributos más famosos del Alien es su sangre ácida, capaz de disolver metal, plástico y carne. Es el mecanismo de defensa definitivo: ojo con las salpicaduras.

AGILIDAD

Se mueven con una velocidad prodigiosa, escalando pisos, paredes y techos. Cuando un Alien ataca, puede ser desde cualquier dirección.

Esto los hacía impredecibles y permitía añadir funciones de gestión de personajes. Supongo que de alguna manera quiero que tanto los NPC como el personaje del jugador muestren inteligencia". Concept incrementó (lo mejor que pudieron con la limitada tecnología de la época) la intensidad de la situación, la impotencia de hacer frente a una auténtica máquina de matar. "Introducir el sonido de la puerta, cada vez que se movía tu tripulación o el Alien, fue un golpe genial, y una lección para todos nosotros: menos es más". *Alien* fue bien recibido, pero para su secuela se varió el tono para encajarlo más en un medio interactivo en el que casi siempre se empleaba la mecánica de disparar.

***Aliens* volvió a enfrentar a Sigourney Weaver con su mayor pesadilla, en una trama que arrancaba 57 años después de los eventos narrados en la primera película.** Más enfocada hacia la acción que su predecesora, llevó la lucha hasta la superficie del planeta LV-426, donde hordas de xenoformos esperaban a los Marines Coloniales. Activision se hizo con la licencia y rápidamente puso en marcha dos proyectos. Jon Dean, de Software Studios, nos explica los motivos: "A Activision USA no le gustaba nada de 'nuestro' juego, así que decidieron crear uno propio. Una de las razones que adujeron fue que podían hacer uso de la unidad de disco para ofrecer una carga más rápida y una jugabilidad más fluida, mientras que los formatos europeos dependían de las cargas desde cassette". Esto dio como resultado dos juegos muy distintos: el americano ofrecía múltiples niveles, gracias al acceso continuo desde la unidad de disco, mientras que el británico era más repetitivo en términos de mecánica y gráficos. El *Aliens* Made in UK ofrecía al jugador una vista en primera persona a través de los ojos de seis tripulantes de la USS Sulaco, incluyendo a Ripley, el sintético Bishop, el taimado Carter Burke y un trío de Marines. La entrega norteamericana seguía fielmente la estructura de la película, con sucesivas fases inspiradas en las secuencias más celebres, incluyendo el descenso sobre el planeta, la defensa del laboratorio médico o el enfrentamiento final contra la Reina Alien. "No hay duda de que la versión de Software Studios era superior", clama Jon Dean. "Hicieron un mejor trabajo a la hora de evocar la atmósfera original. En mi opinión esa es la clave para adaptar una película. Las adaptaciones literales no sirven para nada, aunque sean fieles". El *Aliens* británico fue diseñado por Mark Eyles, anteriormente en Quicksilva, y Mark señala que su objetivo era crear un juego a partir de la premisa del film, ya que solo contaron con el guión original. "El *Aliens* británico se basaba en la idea de que el jugador crearía su propia historia a partir de los lugares y personajes de la película. *Aliens* es una franquicia tan popular ahora que es cuesta imaginar lo difícil que fue conseguir el guión de la película. En cuanto a cómo se vería y se sentiría, todo lo que tenía que hacer era transmitir las sensaciones de la película original de *Alien*". Tomando el concepto principal, los personajes, los escenarios, el armamento y los adversarios, Mark y su equipo crearon un juego atmosférico en el que el progreso a lo largo de la laberíntica colonia era frenético y tenso. "Los desarrolladores hicieron un brillante trabajo al implementar el diseño", dice. "Los gráficos se construyeron con muchos módulos, de modo que se podía crear una sala pegándolos uno al lado del otro. Intenté elegir a los personajes más importantes de la película para formar un equipo interesante, y preferí nuestra versión a la estadounidense. Pero ambos se vendieron bien, así que estoy seguro de que hubo muchos jugadores que disfrutaron de aquel enfoque alternativo".

"ELEGÍ A LOS PERSONAJES MÁS IMPORTANTES DEL FILM PARA FORMAR UN EQUIPO INTERESANTE. NUESTRA VERSIÓN ME GUSTÓ MÁS QUE LA AMERICANA"
JON DEAN

Antes de pasar a la tercera película de la franquicia, hay tres juegos más de *Aliens* que debemos reseñar, un trío realmente peculiar. *Aliens: Alien 2*, lanzado en exclusiva para MSX en 1987, es un juego de plataformas al estilo de *Metroid*, con jefazos gigantes y armas escondidas dentro de los huevos alienígenas. El mismo año, el Atari ST fue obsequiado con un juego de estrategia por turnos, de dominio público que, aunque incluía impresionantes escaneos digitales y efectos de sonido de la película, carecía de emoción. Finalmente, cuatro años después de que la película debutara en los cines, Konami estrenó *Aliens* (1990) en los salones recreativos, trasladando su popular fórmula Run & Gun al entorno de los xenoformos. A pesar del chiflado diseño de algunos enemigos, era tremendamente divertido: ¿Quién no querría sentarse a bordo de un APC a toda velocidad disparando a los extraterrestres que se acercan?

Alien 3 llegó a los cines en 1992, liquidando



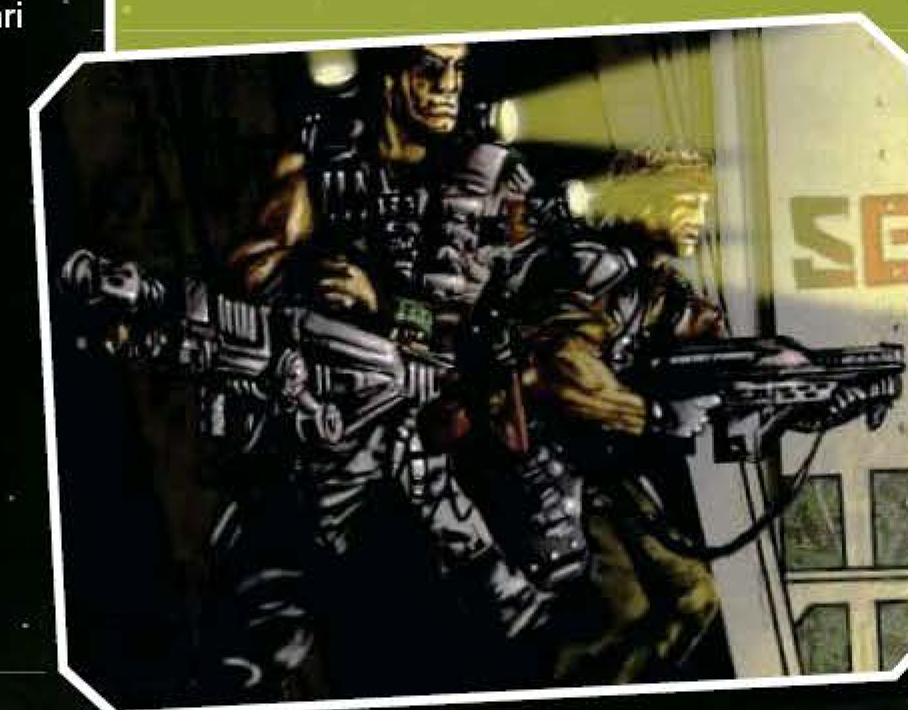
» [SNES] Se echa en falta el lanzallamas en momentos así.



¡GAME OVER, TÍO!

PROYECTOS CAÍDOS EN COMBATE

Dada la rica historia de los cómics de *Alien*, un cómic interactivo para CD-i parecía una buena idea pero, por alguna razón, *Aliens Interactive* no llegó a ver la luz, al menos en la consola de Philips, aunque es posible que inspirara *Aliens: A Comic Book Adventure* (PC, 1995). Tampoco conocemos cuánto se llegó a avanzar con la versión Lynx de *Alien Vs Predator*, pero seguramente fue relegado en beneficio de su hermana mayor, Jaguar. En 2002, Fox y EA cancelaron el lanzamiento de *Aliens: Colonial Marines* para PS2, a pesar de haberlo mostrado en un E3 (al parecer no causó buena impresión en la feria). Rebellion le presentó a Vivendi una demo para PS2 titulada *Aliens: Hadley's Hope*, aunque el proyecto no llegó a buen puerto, al igual que el *Aliens: Crucible* de Obsidian. La combinación de extraterrestres y RPG no les pareció demasiado atractiva a los que ponían el dinero, y además coincidió con el resurgimiento de la franquicia *Aliens Vs Predator*.




» [PS2] *Aliens Vs Predator Primal Hunt.*

YA QUE ESTÁS ENSÉÑAMELO TODO

LO DE MEJOR DEL RESTO DE CATÁLOGO ALIENÍGENA

Un año antes de que Rebellion sorprendiera con su primer juego de *Alien Vs Predator*, Activision ya había lanzado un brawler exclusivo para SNES, por no hablar de la inolvidable recreativa de Capcom, que incluía un personaje que recordó a muchos al Arnie de *Depredador*. 1995 trajo a los usuarios de PC el ya mencionado *Aliens Comic Book Adventure* sin olvidar el *Aliens Online* de GameStorm, que enfrentó a los Marines Coloniales contra una colmena alienígena. *Primal Hunt* (2002) expandió la trama de *Alien Vs Predator 2*, mientras que *Aliens Vs Predator Extinction* (PS2, Xbox, 2003) llevó a la franquicia al campo de la estrategia en tiempo real. La película inspiró un juego para móviles en 2004, y dos años más tarde los salones recreativos recibirían *Aliens: Extermination*, creado por Global VR. RAW Thrills, la compañía fundada por el legendario Eugene Jarvis, produjo en 2012 la recreativa *Aliens: Armageddon*, que posteriormente sería relanzada como *Aliens: Covenant* para aprovechar el estreno de la película. De vuelta a la franquicia *AVP*, no podemos dejar fuera la máquina de pachinko de 2007, así como *AVP: Evolution*, un juego en tercera persona para móviles que también fue adaptado a la fallida Ouya. En 2016 *Aliens Vs Pinball* desembarcó en múltiples plataformas, y a principios de este año se lanzó *Alien: Blackout*, que continuaba la historia de Amanda Ripley, la protagonista del magistral *Alien Isolation*, aunque solo desde dispositivos móvil. Y cuanto menos se diga del *Aliens: Colonial Marines* de Gearbox, mejor.



» [PC] *Aliens The Comic Book Adventure.*



» [Arcade] *Aliens Armageddon.*

sin piedad a dos de los superviventes de la película anterior en los créditos iniciales. Sigourney Weaver, supuestamente en desacuerdo con la gran cantidad de tiroteos de *Aliens*, prefirió que el armamento estuviera casi totalmente ausente en la trama, lo que dio como fruto un film más sombrío que regresaba a la fórmula de la primera película, con más suspense y un único alienígena dando caza al reparto. La película, dirigida por David Fincher (tras una tormentosa producción que dejó en la cuneta a varios guionistas y directores), estaba llamada a convertirse en el taquillazo del verano de 1992. Aquello jamás ocurrió, porque el público prefirió algo más desenfadado como *Arma Letal 3*, pero eso no impidió a Acclaim Entertainment hacerse con la licencia para crear la adaptación a videojuego. El desarrollo, obra de Probe, fue liderado por Joe Bonar en calidad de productor y director de todas las versiones, salvo SNES y Game Boy. "Era la edad de oro de los plataformas", recuerda Joe, "y teníamos aquel increíble motor basado en tiles, llamado CRISP, que hacía que la creación de juegos de plataformas fuera muy sencilla. Solíamos bromear diciendo que, durante las negociaciones a la hora de adquirir una licencia, la gente decía: "¿Pueden crear un juego con nuestra propiedad intelectual? Y nosotros le contestábamos: "Sí. ¿Para cuantos sistemas lo quiere?"

El desarrollo principal de *Alien 3* se gestó en Mega Drive, y de esa versión nacieron las adaptaciones para otros sistemas. "Me pasaron el guión de la película y visité los estudios Pinewood donde se rodaba", recuerda Joe. "El encargado nos coló en el set y en un momento estábamos dentro de los túneles de Fiorina 161. Recorrimos todos los pasillos, tomando fotos entre paredes y suelos repletos de sangre. Fue muy surrealista". En Reino Unido también se cocinó la única versión que difería del desarrollo original de MD, diseñada y programada por Jas Austin, de Bits Studios. Al igual que el equipo de Probe, Jas solo contó con el guión de la película para trabajar, y también se hicieron con el contrato para crear la versión GB, gracias a su experiencia con la portátil, con la que probaron algo diferente, como explica Jas: "Supongo que un Run & Gun habría sido la opción más obvia, pero mi anterior juego, *Terrminator 2*, había sido así, por lo que estaba deseando probar algo diferente. Y después de leer el guión, nos quedó claro que la tercera película no estaría tan enfocada hacia la acción como *Aliens*, así que creímos que un juego de aventuras, con un ritmo más lento, le sentaría mejor". El resultado fue un excelente y atmosférico juego para portátil que reflejó bien la esencia de la película, a pesar de las reservas de su programador. "Me hubiera gustado hacer más emocionante la pelea final contra la Reina, o al menos añadir más puzles", señala Jay. "Hubo demasiado 'prueba y error' en el desarrollo, pero echando la vista atrás que creo que capturamos bastante bien el espíritu del film".

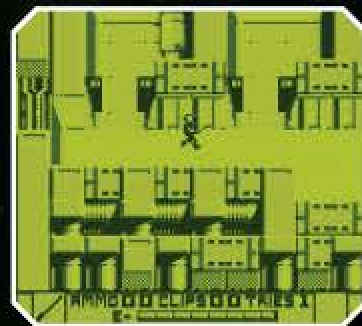
Retomando el desarrollo de las otras versiones, el limitado arsenal de la película provocó una pequeña discusión entre Probe y Acclaim. "Nos gus-


» [PC] Acosando a los Marines en *AVP* (1999).


» [PC] "Ven para acá, que te presento a una amiga"

HORROR PORTÁTIL

ALIEN 3
GAME BOY



Alien 3 inspiró un buen número de juegos, incluyendo esta ambiciosa propuesta de Bits Studios. Alejado del típico desarrollo de plataformas, el *Alien 3* programado por Jaz Austin fue un valiente intento de aunar terror y supervivencia en la consola portátil de Nintendo.

LOS JUEGOS DE ALIEN QUE

ALIEN VS PREDATOR: THE LAST OF HIS CLAN
GAME BOY



Menos audaz, este plataformas con scroll lateral ponía al jugador en el pellejo de un enorme Depredador enfrentado a multitud de Aliens, incluyendo a la propia Reina. No era una propuesta muy original, pero tenía algunos detalles simpáticos, como las gotas de ácido cayendo del techo.

» [Jaguar] Alguien tendrá que limpiar este estropicio en *Alien Vs Predator*.

"CREO QUE EL 84% DE LAS PERSONAS QUE COMPRARON LA JAGUAR ACABARON LLEVÁNDOSE EL ALIEN VS PREDATOR"

JASON KINGSLEY

taba la simplicidad", dice Joe, "y decidimos que no usar armas sería aburrido y difícil, así que simplemente dijimos 'vamos a añadir armamento' y nos fuimos. En retrospectiva, me habría gustado hacer algo diferente, o incluso cambiar el ritmo del juego, pero me gustaron todas las versiones y estoy muy orgullosos de ellas. Nos divertimos mucho haciéndolas". El juego de SNES, programado por Nick Jones, sigue siendo el más impresionante de todos, con mejoras gráficas y sonoras, con una estructura de mundo abierto y un final que replicaba el deprimente desenlace de la película. Tampoco podemos obviar *Alien 3: The Gun*, obra de Sega, un shooter de pistola que ponía al jugador en el pellejo de un marine, al que envían a investigar los eventos narrados en la película.

A*lien Trilogy* también llevó la firma de Probe, pero antes de llegar a ella, tenemos que hablar de una maravillosa saga de spin-offs, inspirada en los cómics de Dark Horse y una famosa escena de la secuela de *Depredador* (de 1990) en la que se mostraba la calavera de un xenoformo dentro de la vitrina de trofeos de los Depredadores.
"Fuimos a Atari, en Slough, para enseñarle a Alistair Bodin una demo de nuestro *Dragonflight 3D*," nos cuenta Jason Kingsley, el cofundador de Rebellion. "Le impresionó tanto que llamó a Bob Gleadow, el Director General, para que viniera a verlo. Pensó que era fantástico y que sería ideal para su nueva consola, Jaguar. Fue la primera vez que nosotros, e incluso Alistair, habíamos oído hablar de ella". Pocos días después Rebellion tuvo en sus manos un kit de desarrollo y se pusieron a desarrollar dos títulos exclusivos para la nueva máquina: *Checkered Flag* y *Alien Vs Predator*.

"Queríamos capturar la esencia de las películas de *Alien* y *Depredador* y condensarlas en dos razas de protagonistas y diferentes escenarios, y luego sumamos a los Marines Coloniales para ofrecer el juego a tres bandas", continúa Jason. Esto dio como resultado un set único de tres facciones, controlando a un héroe de cada una. El Depredador caza, como exige su cultura; el objetivo del xenoformo es reproducirse y el Marine simplemente intenta sobrevivir al enfrentamiento contra las otras dos razas. A pesar de no replicar ninguna escena de las películas, el juego recrea impecablemente la ambientación de todas ellas y vendió extraordinariamente bien, teniendo en cuenta la pobre acogida que tuvo la consola de Atari. "No recuerdo exactamente la cifra,, pero creo que el 84% de la gente que compró una Jaguar se hizo con un cartucho del juego", señala Jason con orgullo, aunque el triste destino de la máquina les impidió desarrollar una secuela para ella.

Avancemos en el tiempo cinco años, hasta 1999. La 20th Century Fox, impresionada con el *AVP* de Rebellion contactó con los ingleses para preguntarles si estarían interesados en desarrollar un juego similar en PC. Las flamantes tarjetas gráficas 3D ofrecían un gran potencial para mejorar en gran medida el juego de 1994, sobre todo cuando el jugador controla a los alienígenas. "Dimos la oportunidad de correr por las paredes, lo que fue un gran logro técnico en aquel momento", comenta Jason, quien ayudó a tomar la decisión de crear tres historias independientes, una para cada raza, en lugar de la trama compartida del original. "Era un gran desafío, porque suponía hacer tres juegos en lugar de uno, y no podíamos meter polígonos de menor resolución en los techos, porque podían convertirse en el suelo para el Alien. Pero como era nuestra propia tecnología, logramos que funcionara".

Aliens Versus Predator se convirtió en otro éxito, poniendo al desarrollador británico en el mapa, pero con Fox Interactive decantándose por el motor de Monolith para su secuela, el siguiente juego de Rebellion de la franquicia no llegaría hasta 2007, con el exclusivo de PSP basado en la segunda película de *AVP, Requiem*. Al mismo tiempo, Rebellion trabajó con la editora de *Requiem*, Vivendi, en otra entrega de la serie principal, *AVP3*, antes de que la fusión de Vivendi con Activision (para formar Activision Blizzard) hiciera que Sega Europa recogiera el testigo de la licencia, que se reiniciaría en 2010. "Ofrecimos mejores gráficos y sonido y fuimos capaces de mejorar significativamente la IA y las animaciones", comenta Jason. Otro éxito para Rebellion, el juego marcó el final de la feliz asociación del estudio británico con la franquicia, y fue un éxito en parte gracias a su descarnada violencia. "¡No eran criaturas monas y adorables!", se ríe Jason. "El material original era ciencia ficción de horror, y queríamos ser fieles a eso. El Depredador despelleja a las personas y las cuelga boca abajo como trofeos mientras pule sus calaveras. ¡No era exactamente agradable!"

15 años antes, el estreno de las tres primeras películas en VHS animó a Fox Interactive a producir *Alien Trilogy*, con Probe al frente del desarrollo de un juego de la saga, una vez más. Esta fusión de *Aliens* con una pizca de *Alien* y *Alien 3* recurrió a la captura de movimiento, lo que reflejaba el importante estatus que había adquirido la franquicia. "Queríamos hacer una auténtica superproducción," explica Joe Bonar, "dada la popularidad que había alcanzado la franquicia. Trabajamos con

SE LIMITARON A LOS FORMATOS PORTÁTILES

ALIENS: THE THANATOS ENCOUNTER
GAME BOY COLOR



"La abandonada nave espacial Thanatos ha sido ocupada por Aliens y debe ser liberada", así comenzaba este juego de Game Boy Color de 2001, creado por THQ y los australianos Wicked Witch Software. Con una vista cenital, era un juego bastante divertido que incluía multitud de guiños hacia la saga.

ALIEN VS PREDATOR: REQUIEM
PSP



Rebellion retomó la saga para crear esta adaptación, exclusiva de PSP, de la segunda película de *AVP*. "No querían que metiéramos al Predalien en el juego, para evitar spoilers de la peli, así que acabamos sustituyéndole por un tanque, en calidad de jefe final", recuerda Jason Kingsley. "¡Y luego enseñaron al Predalien en los trailers!"

ALIENS: INFESTATION
NINTENDO DS



En contraste con el maligno *Colonial Marines* de Gearbox, Sega al menos pudo contar con la siempre excelente WayForward para lanzar el estupendo *Infestation* de DS, que tiene lugar entre los eventos narrados en *Aliens* y *Alien 3*. El jugador controla a cuatro marines en localizaciones tan icónicas como la USS Sulaco y el planeta LV-426. Muy recomendable.

MOMENTOS MÁS ATERRADORES

EN EL ESPACIO NO OYERON TUS GRITOS PERO EN EL VECINDARIO SÍ, SI VIVISTE ESTAS SITUACIONES



ACORRALADO

Aunque sus gráficos no inspirasen mucho terror, incluso en el jugador más cobarde, el *Alien* de Atari 2600 lograba mantener bastante la tensión gracias al acoso constante de los xenomorfos. Al igual que sucedía con *Pac-Man*, su principal inspiración, quedarse en una esquina no era buena idea.



MEJOR NO INVESTIGAR

El Espacio es silencioso. Muy silencioso. En este juego de *Alien* para el ZX Spectrum no se escuchaban gritos. De hecho no había casi sonidos salvo... ¿Qué es eso? ¿Un panel de ventilación abierto? Parece que algo se ha colado dentro...Será mejor echar un vistazo y... (si algo nos ha enseñado el cine, es que es mala idea investigar).



¡LE GUSTAS!

Aunque se inspiraba en las tres primeras películas de la saga, *Alien Trilogy* se centraba sabiamente en la segunda entrega, con Ripley investigando la colonia del planeta LV-426. Al principio había poco contacto con los Aliens adultos, y menos mal, porque bastante teníamos con el acoso constante de los facehuggers.



CACERÍA DE BICHOS

Afrontar como un Marine Colonial los espeluznantes pasillos de *Aliens Vs Predator* acongojaba bastante. Pero la cosa se ponía peor cuando tu superior te aconsejaba pasar al modo 'image intensifier'. Casi era mejor avanzar a oscuras hacia la muerte que ver, en gloriosos tonos verdes, cómo un Alien se cruzaba en tu camino.



TENGO UNA LECTURA

El sensor de movimiento siempre ha dado mucho juego en las películas de la saga...y en sus videojuegos. Un concepto que alcanzó su cenit en *Alien: Isolation*. Acosada por "el bicho", Amanda debe usar el aparato para detectar la posición del Alien, pero el sonido que emite el cacharro podía revelarle su propia posición.

Wes Trager y su equipo [en Acclaim Studios] para producir la captura de movimientos con los aliens en su estudio de Nueva York. Por entonces era una tecnología tan novedosa como excitante, aunque costosa, y cada nueva sesión o error implicaba un montón de dinero". A pesar de que Fox desplegó en *Die Hard Trilogy* diversas mecánicas, en Probe pensaron que para *Alien Trilogy* sería mejor centrarse en una sola, explotando el material de las tres películas. "El equipo trabajó muy duro para conseguirlo. Fue una auténtica lucha, dado el nuevo terreno que estábamos pisando, pero resultó increíblemente bien". Esto dio como resultado una experiencia que, a pesar de estar ligeramente reñida con la trama de las películas, consiguió reproducir de manera impresionante la tensión y la atmósfera de *Aliens*, en particular.

En 1997 se estrenó la cuarta película de la saga, la cual levantó aun más polémica que *Alien 3* entre los fans. La torpe manera de resucitar a Ripley no convenció a casi nadie, por no hablar del grotesco híbrido humano/xenoformo que aparecía hacia el final de *Alien Resurrección*. Para su adaptación a PlayStation, Saturn y PC, Fox contrató a otro estudio británico, Argonaut, que intentó solventar los cambios y reescrituras del guión de la película apostando por un concepto basado en un pequeño éxito de PlayStation: *Loaded*. Pero el mercado del videojuego estaba mutando, y las complejas aventuras en tercera persona como *Resident Evil* y *Tomb Raider* se estaban convirtiendo en el nuevo referente. Uno de los diseñadores de *Alien Resurrection* sugirió virar a un enfoque en primera persona, y al hacerlo lograron hacer viable el proyecto, erradicando de paso los problemas que el proyecto arrastraba, desde una cámara deficiente hasta una IA rebelde. El resultado fue un juego excelente, que introdujo la combinación de pulgar izquierdo/derecho que acabaría popularizando *Halo* un año más tarde y que se convertiría en el estándar de la industria durante la década posterior.

Finalmente, en 2014, los jugadores recibieron lo que muchos consideran el cenit de la franquicia, un juego que compartía el mismo espíritu que el título creado por Argus Press 30 años atrás. *Alien: Isolation*, desarrollado por Creative Assembly y producido por Sega, eliminaba de un plumazo a los soldados rebosantes de testosterona. "Creo que nuestra intención fue alejarnos desde el principio de la experiencia *Aliens* centrada en las armas de fuego", señala Clive Lindop, diseñador principal de *Isolation*. "El sigilo estaba en el corazón de lo que el equipo perseguía, con *Alien* como principal referencia, haciendo que el horror y el miedo fueran más cercanos, con un alienígena implacable que te perseguía implacablemente". La atención de Creative Assembly por los detalles, recreando cada elemento y decorado de las películas, fue un elemento clave para atraer a los fans. El jugador, encarnando a la terriblemente vulnerable Amanda Ripley, ya no podía agarrar un rifle de pulso y disparar. Enfrente tenía una amenaza que no podía ser destruida: sólo el fuego podía repeler a la criatura, momentáneamente. "Para el director creativo, Al Hope, y para todo el equipo, uno de los principales objetivos era volver a relacionar al Alien con el miedo, el horror y el suspense del film original", explica Clive. "En lugar de desplegar oleadas masivas de xenomorfos, ¿podríamos convertir a un único extraterrestre en una entidad terrorífica y volver a los orígenes de la franquicia?" A juzgar por la reacción del público y los elogios de la crítica, está claro que el objetivo del desarrollador se cumplió: hay pocas experiencias de juego tan brutales e implacables como *Alien: Isolation*.



» [Xbox 360] Si algo se mueve delante tuyo, dispara primero y pregunta después.



» [PlayStation] Retrasado y luego cancelado en todas las plataformas, salvo PlayStation: *Alien: Resurrection*.

Ya sea en una pantalla de cine o en forma de videojuego, el potencial de la franquicia *Alien* sigue inalterable. "En última instancia, se trata de la humanidad, los seres humanos y los momentos dramáticos", concluye Jason Kingsley, de Rebellion. "Hay una historia de fondo que está implícita, pero todo se trata del esfuerzo humano, y a menudo del fracaso humano, y del éxito de un personaje heroico. Es un cliché que funciona bien en los videojuegos". Ya seas un Depredador, un Marine Colonial o un aterriorizado tripulante de la Nostromo, hay una gran cantidad de videojuegos que te esperan para que te conviertas en ese héroe. ¡En el Espacio nadie oirá tus gritos...o los de tus víctimas!

ESTA VEZ ¡ES LA GUERRA!



RETRO GAMER HABLA CON GARY GILLIES, COCREADOR DE UNA EXPERIENCIA SIN IGUAL: EL ALIEN WAR DEL TROCADERO LONDINENSE

¿En qué consistía *Alien War*?
Era un tour de 20 minutos de duración (¡que incluía carreras!) en el que te sentías dentro de la película de *Alien*, criaturas incluidas. El público era conducido desde la base, y en pleno paseo los Aliens irrumpían, convirtiendo el paseo en un odisea de supervivencia.

¿La atracción estaba basada en alguna de las películas?
Supongo que en *Aliens*, porque teníamos a los marines equipados con sus armaduras y sus rifles de impulsos.

¿Por qué decidisteis construirlo en el Trocadero?
Porque estaba en pleno centro de Londres, tenía un enorme sótano...¡Y al parecer estaba encantado!

¿Es cierto que la experiencia comenzó a partir de tu propia colección personal de objetos y decorados de *Alien*?
Era mi buen amigo John Gorman [co-creador de *Alien War*] el que tenía una gran colección de objetos de las películas, y organizamos una exhibición de accesorios y trajes en una sala de cine, aquí en Glasgow. Un día, después de que todos se hubieran ido, estábamos sentados en la oscuridad y pensamos que en lugar de que los objetos estuvieran en vitrinas de cristal, ¿no sería mucho mejor utilizarlos en una experiencia que implicara algo de acción?

¡Contasteis con Sigourney Weaver para la inauguración de *Alien War*! ¿Cómo fue posible?
Llegamos hasta Sigourney a través de su marido, que estaba haciendo una obra de teatro en Londres. Fue quien nos pasó el contacto de su compañía de producción. John y yo viajamos hasta Nueva York y hablamos con Sigourney y su agente, el poderoso Sam Cohn. Era encantadora. Un día antes de la inauguración, John y yo fuimos a buscarla a su hotel, en Londres. Cuando nos vio tan estresados y famélicos nos trajo de comer y beber. ¡Toda una lección de clase!

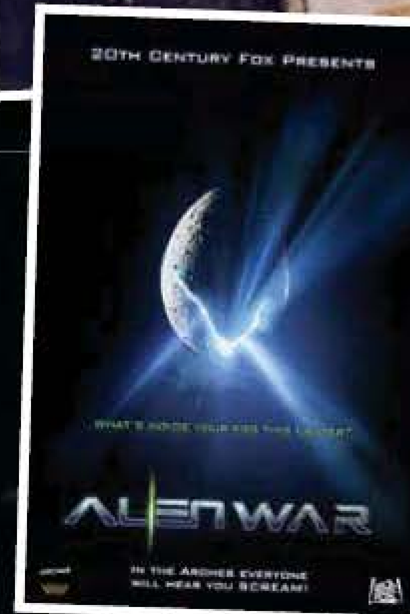
La pregunta del millón: ¿Cuál de las películas es tu favorita?
Aliens, y también *Prometheus*, que me encanta. Logramos acceder al set del Space Jockey y al departamento responsable de las criaturas, gracias a que conocía a un ex-técnico de *Alien War* que estaba trabajando allí. Me gustaron mucho las cuestiones que planteaba *Prometheus*, su estética. *Covenant* lo arruinó todo al recurrir a los Aliens CGI. Ojalá hubiera sido una auténtica secuela de *Prometheus*.

¿Qué hicisteis tras el cierre de la atracción?
Nos tomamos un descanso. Yo volví a la música y John al cine. Luego, para el 15 aniversario, la volvimos a montar en los Arches de Glasgow.

¿Crees que algún día se volverá a montar algo similar?
Nos encantaría hacerlo de nuevo, y casi lo logramos hace unos años. Teníamos el contrato y todo en regla, pero luego Madame Tussauds acudió a la Fox e hizo un trato a nuestras espaldas para abrir una versión cutre en Londres.

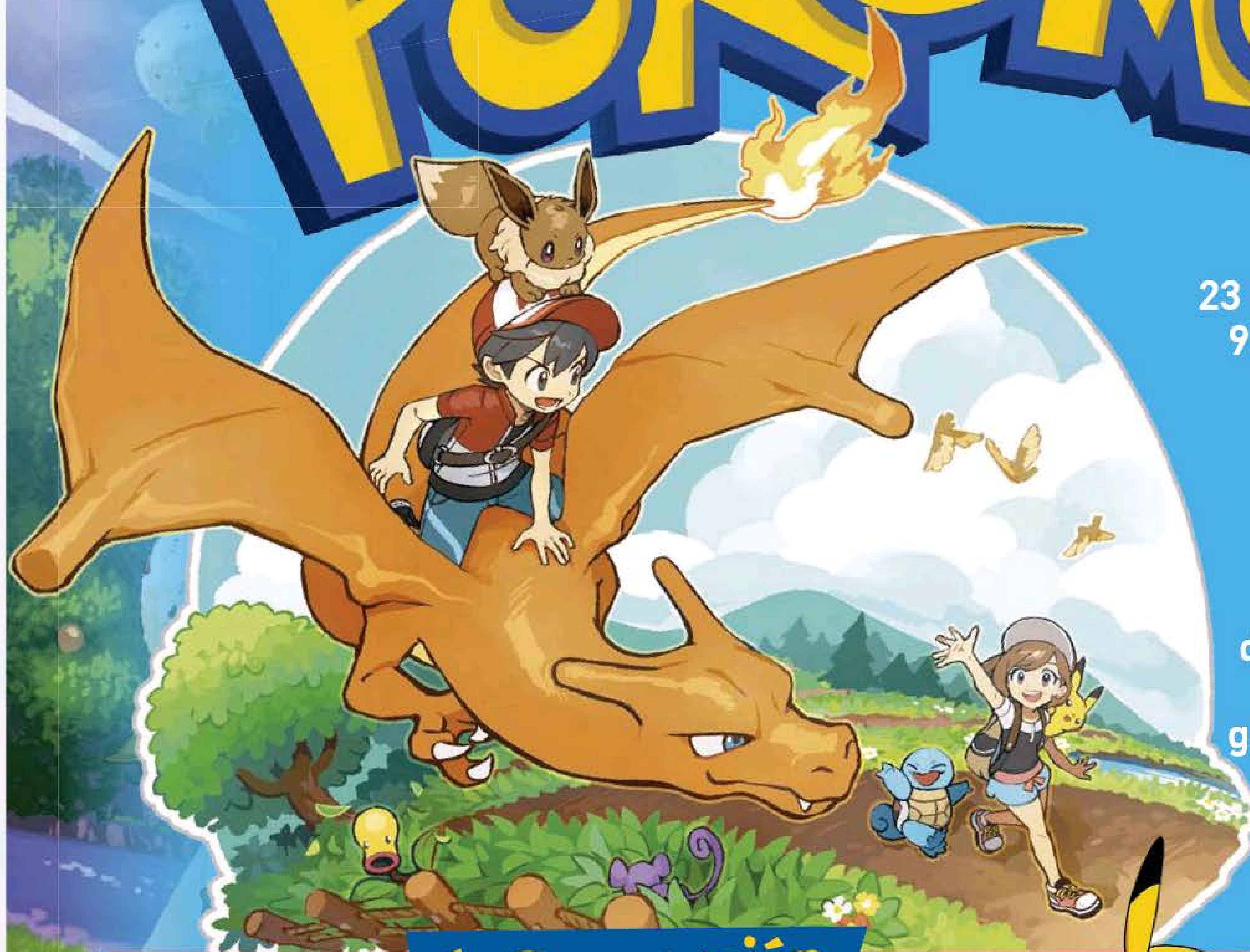
> "EL SIGILO ESTABA EN EL CORAZÓN DE LO QUE EL EQUIPO QUERÍA CONSTRUIR, CON EL ALIEN COMO EJE PRINCIPAL, POTENCIANDO EL HORROR Y EL MIEDO"
> CLIVE LINDOP







Generaciones Pokémon



23 años de historia, casi 900 especies distintas, más de 300 millones de juegos vendidos. Pokémon es un fenómeno de masas que ha marcado a varias generaciones de jugadores. Y ahora que llega la octava generación de la saga, es hora de hacer un repaso a todas

Texto de David Alonso

1ª Generación







1.1 POKÉMON ROJO, AZUL Y AMARILLO

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1999 (*Rojo* y *Azul*), 2000 (*Amarillo*)
- **CONSOLA:** Game Boy
- **INICIALES:** Charmander, Bulbasur, Squirtle y Pikachu (*Amarillo*)
- **REGIÓN:** Kanto
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** La afición de Satoshi Tajiri por capturar insectos cuando era niño inspiró, en 1996, *Pokémon Rojo-Verde* en Japón. Tres años después, el juego vio la luz en occidente, ya como *Rojo* y *Azul*, e introdujo las bases sobre las que se asentaría la saga. Con un sistema de juego muy profundo, y en el que la exploración y los combates por turnos tenían un gran peso, nuestro objetivo era ser el mejor entrenador Pokémon de Kanto. Para ello debíamos vencer a los 8 líderes de Gimnasio de la región y hacernos con los 151 Pokémon incluidos, algo para lo que era necesario intercambiar criaturas con el Cable Link de Game Boy. Un año más tarde llegó *Amarillo*, más fiel al anime y con Pikachu como único Pokémon inicial.



» Fue la generación más exitosa, con 31,3 millones de unidades vendidas de *Rojo-Azul* y 14,6 de *Amarillo*.

2ª Generación



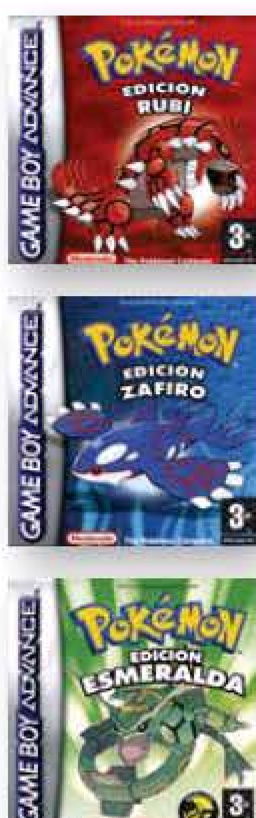
2.1 POKÉMON ORO, PLATA Y CRISTAL



■ **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2001 ■ **CONSOLA:** Game Boy Color
■ **INICIALES:** Chikorita, Totodile y Cyndaquil.
■ **REGIÓN:** Johto y Kanto
■ **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** Además de unos coloridos gráficos, en esta generación se introdujeron más de 100 nuevos Pokémon y un ciclo temporal (mañana, día y noche) que influía en la luminosidad del mundo y en la aparición de ciertos Pokémon. Por su parte, se añadió el sistema de crianza Pokémon, se potenció la evolución por felicidad, que ya había sido vista ligeramente en Pokémon Amarillo, y se sumaron dos nuevos tipos de Pokémon: siniestro y acero. También utilizamos por primera vez el dispositivo PókeGear y descubrimos los beneficiosos efectos del pokérus, un virus que duplicaba la cantidad de puntos de esfuerzo ganados en combate. Además, esta generación fue la primera en la que los Pokémon Legendarios variaban según la versión.

» Los cuatro colores por sprite, con un máximo de 256 en pantalla, redefinieron la experiencia Pokémon gracias a GBC.

3ª Generación



3.1 POKÉMON RUBÍ, ZAFIRO Y ESMERALDA



■ **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2003 (*Rubí* y *Zafiro*) 2005 (*Esmeralda*)
■ **CONSOLA:** Game Boy Advance
■ **INICIALES:** Mudkip, Treecko y Torchic
■ **REGIÓN:** Hoenn
■ **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** El estreno de la saga en Game Boy Advance se benefició de un evidente salto a nivel técnico, pero también de un gran número de novedades jugables. En esta ocasión se sumaron 135 nuevos Pokémon, lo que elevó su número total a 386, y se nos presentó a dos nuevos Entrenadores: Bruno y Alba. Ambos visitaban la región de Hoenn con la intención de conseguir las 8 medallas, una difícil misión para la que tuvimos que aprender a superar combates dobles, participar en Pokéconcursos y utilizar Pokécubos. En 2005 la fórmula se afinó gracias a *Pokémon Esmeralda*, una versión que añadía ligeras mejoras gráficas y elementos exclusivos, como nuevos entrenadores o el Frente Batalla.

» Los combates dobles, que también podían ser multijugador, fueron un gran acierto.



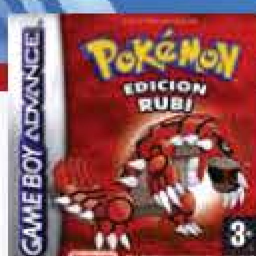
3.2 POKÉMON VERDE HOJA Y ROJO FUEGO

■ **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2004
■ **CONSOLA:** Game Boy Advance
■ **INICIALES:** Charmander, Bulbasur , Squirtle.
■ **REGIÓN:** Kanto
■ **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** En 2004 volvimos a visitar al Profesor Oak en Pueblo Paleta gracias a los remakes de *Pokémon Rojo* y *Azul*. Aunque su desarrollo era casi idéntico al de los originales, el salto al nuevo motor gráfico le sentó de maravilla, pero también las nuevas habilidades de las que hacían gala los Pokémon, que ahora también podíamos criar e intercambiar de forma inalámbrica a través del adaptador incluido.



» Las Islas Sete se añadieron al mapa de Kanto. En ellas nos esperaban un montón de nuevos retos.

4ª Generación







4.1 POKÉMON DIAMANTE, PERLA Y PLATINO

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2007 (*Diamante* y *Perla*) 2009 (*Platino*)
- **CONSOLA:** Nintendo DS
- **INICIALES:** Turtwig, Chimchar y Piplup.
- **REGIÓN:** Sinnoh
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** *Diamante* y *Perla* fueron las primeras entregas de la saga en llegar a NDS. La doble pantalla de la portátil resultó ser muy intuitiva para disputar unos combates a los que, en esta ocasión, se sumaban 107 Pokémon. Sinnoh, la región a explorar, estaba formada por unos escenarios que combinaban elementos 2D y 3D y en los que volvían los ciclos horarios. Los divertidos Súper concursos, con pruebas de baile, estilo y ejecución, y la conectividad, que nos permitía intercambiar Pokémon o luchar a través de internet, fueron otras dos geniales novedades.



» Pokémon Platino llegó en 2009 e introdujo bastantes mejoras, como Pokémon exclusivos.









4.2 POKÉMON ORO HEARTGOLD Y PLATA SOULSILVER

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2010
- **CONSOLA:** Nintendo DS
- **INICIALES:** Chikorita, Totodile y Cyndaquil.
- **REGIÓN:** Johto y Kanto
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** Los remakes de *Pokémon Oro* y *Plata* incorporaron la doble pantalla y los controles táctiles de DS, además de un ingente número de añadidos. Una interfaz rediseñada, nuevos personajes y Pokémon, localizaciones exclusivas... Y todo ello acompañado de la genial jugabilidad clásica, que ahora sumaba varios modos online, y la posibilidad de "sacar de paseo" a tus Pokémon gracias al accesorio Pokéwalker.



» La Pokéwalker era una suerte de podómetro al que podíamos enviar un Pokémon.

5ª Generación





5.1 POKÉMON BLANCO Y NEGRO

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2011
- **CONSOLA:** Nintendo DS
- **INICIALES:** Oshawott, Snivy y Tepig
- **REGIÓN:** Teselia
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** *Blanco* y *Negro* pusieron de largo los combates triples, aún más estratégicos que los "simples" o dobles, y nos presentaron a 156 nuevos Pokémon. Capturarlos a todos era una auténtica aventura que nos llevaba a recorrer Teselia, una nueva región cuya ambientación cambiaba en cada una de las versiones del juego.



» Los gráficos 3D destacaban en los pueblos y ciudades, con geniales cambios de perspectiva.







5.2 POKÉMON BLANCO 2 Y NEGRO 2

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2012
- **CONSOLA:** Nintendo DS
- **INICIALES:** Oshawott, Snivy y Tepig
- **REGIÓN:** Teselia
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** La primera secuela de la historia de la saga nos situaba dos años después de los acontecimientos de *Blanco* y *Negro*. Los nuevos protagonistas, Pokémon, localizaciones y posibilidades, como el sistema de insignias o las pruebas de los Estudios Cinematográficos Pokéwood, le convirtieron en una de las entregas más completas de Nintendo DS, algo a lo que contribuyeron sus grandes opciones online.



» La región de Teselia y sus habitantes reflejaban numerosos cambios y añadidos.

6ª Generación

6.1 POKÉMON X E Y

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2103
- **CONSOLA:** Nintendo 3DS
- **INICIALES:** Froakie, Fennekin y Chespin
- **REGIÓN:** Kalos
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** El estreno de la serie en 3DS apostó por unos gráficos totalmente tridimensionales y nos presentó a 72 nuevos Pokémon, incluyendo a los de tipo Hada. Además, se estrenaron las megaevoluciones, que añadían una mayor profundidad a los combates, y se potenció el uso de la doble pantalla, que nos permitía participar en minijuegos, acceder a los modos online o interactuar con nuestros Pokémon en el Poké Recreo.



» El Poké Recreo era ideal para admirar a los Pokémon de cerca.

6.2 POKÉMON RUBÍ OMEGA Y ZAFIRO ALFA

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2014
- **CONSOLA:** Nintendo 3DS
- **INICIALES:** Mudkip, Treecko y Torchic.
- **REGIÓN:** Hoenn
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** Volver a Hoenn con todas las posibilidades de 3DS fue un auténtico regalo para los fans de las versiones de GBA. Y es que no solo disfrutamos de unos espectaculares gráficos en 3D, sino que también se sumaron a las mecánicas clásicas elementos como las megaevoluciones, un intenso capítulo extra, llamado Episodio Delta, o la genial posibilidad de surcar los cielos a lomos de Mega Latios o de Mega Latias. Todo esto y mucho, mucho más, como nuevos movimientos, habilidades o secretos, convirtieron a este remake en la mejor versión posible del título de 2003.



» Volar a lomos de Mega Latias era una experiencia totalmente inolvidable.

7ª Generación

7.1 POKÉMON SOL Y LUNA

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2016
- **CONSOLA:** Nintendo 3DS
- **INICIALES:** Rowlet, Litten y Popplio
- **REGIÓN:** Alola
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** El paradisiaco archipiélago de Alola sustituyó los habituales gimnasios por el recorrido insular, que nos proponía superar variadas pruebas a lo largo de distintas islas. Los nuevos Pokémon, entre los que destacaban las Formas Alola, estrenaron los poderosos Movimientos Z, así como su participación en el divertidísimo modo Battle Royal, que enfrentaba a 4 jugadores en combates de todos contra todos.



» La región de Alola destacaba por su alegre ambientación costera.

7.2 POKÉMON ULTRASOL Y ULTRALUNA



- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2017
- **CONSOLA:** Nintendo 3DS
- **INICIALES:** Rowlet, Litten y Popplio
- **REGIÓN:** Alola
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** Las versiones "definitivas" de *Pokémon Sol* y *Luna* nos sorprendieron con algunos cambios en la historia principal y con un impagable capítulo exclusivo, protagonizado por el genial Team Rainbow Rocket. A su vez, también se añadieron nuevos Pokémon y dos nuevos minijuegos, que nos permitían surfear a lomos de Mantine y volar con Lunala o Solgaleo, y la búsqueda de Dominsignias, una serie de pegatinas ocultas a lo largo y ancho de Alola. Conseguirlas todas nos brindaba un jugoso premio, del que podíamos presumir posando para una sesión de fotos en el nuevo Fotoclub de Alola.



» Ultrasol y Ultraluna fueron las últimas entregas de la serie en llegar a 3DS.

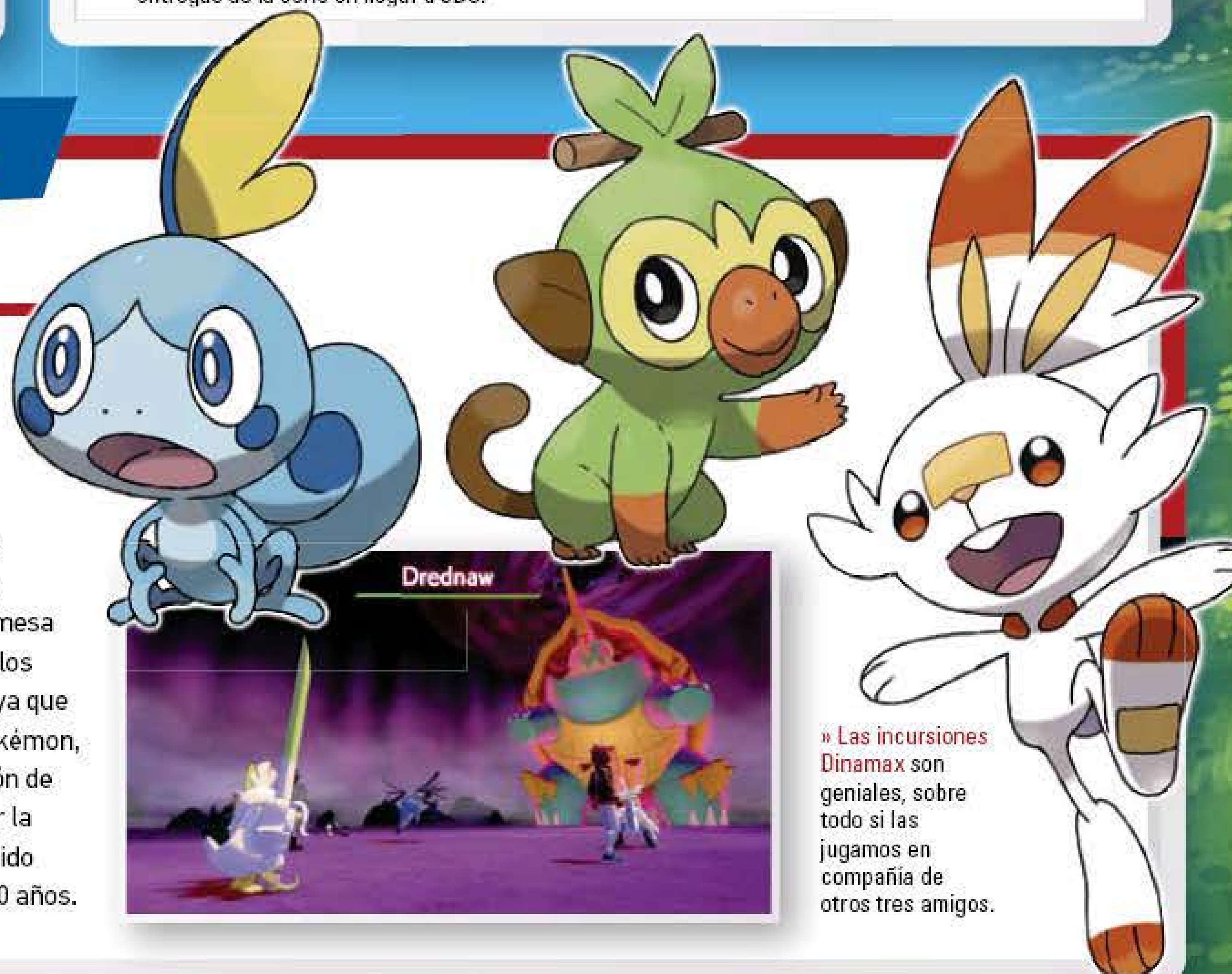
8ª Generación

8.1 POKÉMON ESPADA Y ESCUDO





- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 2019
- **CONSOLA:** Nintendo Switch
- **INICIALES:** Sobble, Scorbunny y Grookey
- **REGIÓN:** Galar
- **¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?:** La llegada de Espada y Escudo a Switch es un todo un hito en sí mismo, ya que se trata de la primera entrega principal de la saga en estrenarse en una consola de sobremesa (a excepción del modelo Lite). Su lanzamiento ha pulverizado todos los récords de ventas en la máquina de Nintendo. Y no es para menos, ya que esta octava generación supone toda una revolución. Los nuevos Pokémon, los fenómenos Dinamax y Gigamax, las incursiones o la nueva región de Galar, que ahora estrena una área silvestre en la que podemos rotar la cámara y ver a los Pokémon antes de luchar con ellos, han conseguido potenciar una fórmula que permanece incombustible tras más de 20 años.



» Las incursiones Dinamax son geniales, sobre todo si las jugamos en compañía de otros tres amigos.





Pokémon vuelve a lo grande

El inconfundible estilo de JRPG clásico que lleva años enamorándonos, y un imponente número de novedades, se funden para alumbrar a la octava generación de Pokémon. Si alguna vez habéis sido Entrenadores, no querréis perderos este intenso viaje por la nueva región de Galar

De Retro Gamer para Nintendo

Parece que fue ayer, pero han pasado ya 20 años (23 en Japón) desde que Game Freak cambió el mundo de los videojuegos para siempre con los lanzamientos de *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* para Game Boy. Aquella original propuesta de Satoshi Tajiri no solo se convirtió en el segundo juego más vendido de la portátil de Nintendo, solo por detrás de Tetris, sino que dio inicio a un auténtico fenómeno de masas que, hoy en día, se mantiene más fuerte que nunca.

Una de las claves que ha permitido esta inigualable constancia ha sido la brillante capacidad de reiventarse que ha mostrado la saga en cada momento, aprovechando siempre al máximo el potencial y las características únicas de cada nueva consola de Nintendo para empujar su fórmula un paso más allá. Y, así, llegamos ante la flamante y recién estrenada octava generación, que arranca en Switch con la clara intención de volver a sorprendernos mientras, una vez más, "nos hacemos con todos". Y es que aunque su propuesta principal, que nos invita una vez más a explorar ▶

El nacimiento de una nueva generación









POKÉMON INICIALES

Como es habitual en la saga, una de las decisiones más importantes que tenemos que tomar al comienzo de la partida es escoger a un Pokémon inicial. Y en esta ocasión no es tarea fácil, ya que las tres nuevas criaturas que nos presentan *Espada* y *Escudo* son sobresalientes.

Grookey

De tipo planta, Grookey es un inquieto (y algo travieso) chimpancé de color verde cuyo pelaje sintetiza energía a partir de la luz solar. Durante la batalla, Grookey utiliza la baqueta que lleva sobre la cabeza para realizar todo tipo de ataques y habilidades especiales. Sin duda, es toda una "monada".

Scorbunny

Este Pokémon conejo de tipo fuego rebosa vitalidad por los cuatro costados. Sus poderosas patas le permiten correr y saltar alrededor de sus adversarios para confundirles. Pero su mayor poder reside en su pecho, donde esconde una saca de fuego que desprende una imparable energía ígnea.

Sobble

Que no os engañe el tímido aspecto de esta acuartija de tipo agua. Sobble alberga un montón de sorpresas en combate, como su capacidad para mimetizarse con el entorno o sus incontrolables lágrimas. Dicen las malas lenguas que su contagioso llanto tiene el poder ¡de 100 cebollas!

POKÉMON LEGENDARIOS

Envueltos en un halo de misterio tal, que ni siquiera los habitantes de Galar saben de su existencia, los poderosos Pokémon Legendarios que introduce la octava generación son realmente espectaculares. Como siempre, encontraremos uno en cada versión.



Zacian

Si nos hacemos con *Pokémon Espada* podremos encontrar a este poderoso Pokémon de tipo Hada y Acero. La elegancia y velocidad con la que este lobo lanza sus mandobles hace que sus rivales no tengan capacidad de reacción.



Zamazenta

El imponente Pokémon Legendario de *Escudo* es de tipo Lucha y Acero. Su gran fortaleza física, a la que suma una casi impenetrable armadura y un recio escudo, consigue que ni los Pokémon de tipo Dragón puedan hacerle el más mínimo rasguño.









NUEVOS POKÉMON

La región de Galar alberga un gran número de nuevos Pokémon que se estrenan en esta octava generación. Preferimos no desvelaros su número total para que los descubráis vosotros mismos, pero aquí os presentamos a tres de ellos.

CorviKnight

Conocido en Galar como "el elegante señor de los cielos", este Pokémon, de tipo Volador/Acero, es la evolución final de Rookidee. Su inteligencia y capacidad de vuelo son tan elevadas que incluso muchos de ellos trabajan transportando pasajeros en la empresa Aerotaxis Galar.

Duraludon

Un cuerpo metálico tan ligero como resistente es una de las principales bazas de este Pokémon de tipo Acero/Dragón, que destaca por su fortaleza y agilidad. Cuando consigue alcanzar el estado Gigamax, Duraludon puede ejecutar el demoledor movimiento Gigadesgaste.

Drednaw

Este Pokémon de tipo Agua/Roca es tan agresivo que solo los Entrenadores más experimentados son capaces de amansarlo. Por si esto fuera poco, algunos individuos son capaces de transformarse en Gigamax, convirtiéndose así en una bestia imparable de más de 24 metros de altura.

Pokémon Espada · Pokémon Escudo

Galar, una vasta región por descubrir



Ciudades

Desde pintorescas aldeas, como Pueblo Yarda, a enormes metrópolis, como Ciudad Puntera y su imponente Estadio, las localizaciones que visitamos en nuestro viaje por Galar son de lo más variopinto. Su ambientación nos recuerda al sur de Gran Bretaña.



Área silvestre

En esta enorme zona, que se comunica con las rutas, movemos la cámara y nos desplazamos libremente. Aquí pasamos decenas de horas capturando Pokémon, que ahora se pueden ver, evitando así la aleatoriedad de la gran mayoría de combates.

Los Gimnasios

Los Gimnasios regresan por todo lo alto. En todos nos enfrentamos con un Líder que puede ser experto en un tipo de Pokémon o proponernos retos mucho más variopintos. Los combates son realmente épicos y cada uno de los Líderes tiene una personalidad única.



Los Habitantes

Durante nuestra aventura nos topamos con muchos residentes de Galar, como los miembros del Team Yell, un grupo de agitadores que apoyan a la Entrenadora Roxy, Lionel, el actual Campeón, o la Profesora Magonila y su nieta, Sonia.





una vasta región mientras combatimos por turnos y atrapamos criaturas, se mantiene inalterada, con *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo* la saga ha conseguido reinventarse por enésima vez para dar lugar a la que es, sin duda, la experiencia más completa e innovadora. Todo ello sin perder un ápice de su esencia clásica. Elementos imprescindibles, como los combates, que mantienen la profundidad de siempre, pero que añaden ahora variantes tan increíbles como los fenómenos Dinamax y Gigamax; la crianza de Pokémon o nuestros frecuentes paseos a través de la nueva región de Galar conservan el espíritu que nos ha atrapado desde la infancia, pero ahora ofrecen más posibilidades y diversión que nunca. Una sensación que se ve potenciada gracias a un buen número de novedades, como la inclusión del Área Salvaje, que acerca a Pokémon al concepto de mundo abierto, y cuyas amplias localizaciones podemos recorrer libremente mientras admiramos a los Pokémon deambulando a sus anchas. Este hábitat no solo supone una genial experiencia visual, sino que, mucho más importante, también sirve para sustituir el habitual sistema de combates aleatorios por uno sensiblemente más libre, y en el que decidimos cuándo y contra qué Pokémon luchar en todo momento. Es también aquí donde encontramos otra de las grandes apuestas que se inauguran en esta nueva generación: las Incursiones Dinamax, una selección de duros y espectaculares combates que podemos afrontar en compañía de hasta tres amigos. Y es que el factor social de la saga también crece considerablemente. También lo hace nuestra inseparable Pokédex. En la región de Galar habita una impresionante colección de nuevos

ENTRENADORES

Los Entrenadores que manejamos en Galar tienen un objetivo claro: superar el desafío de los gimnasios para conseguir una plaza en la Copa de Campeones. Este evento, que se retransmite en directo en toda la región, enfrenta a los Entrenadores Pokémon más destacados. Pero lo que no saben es que la región también esconde un misterioso secreto...

Victor

Su nombre, aunque lo podemos personalizar, lo dice todo. Alcanzar la victoria y ser el mejor Entrenador Pokémon de la región de Galar es la mayor ambición del protagonista masculino.

Gloria

La Entrenadora, a la que también es posible cambiar el nombre, anhela la gloria por encima de todo. Y está claro que no se va a detener por nada hasta alzarse con la preciada Copa de Campeones.

Combates a lo grande

Estrategia clásica

Los combates, por turnos, son muy fieles al estilo habitual de la serie. Decidir qué seis Pokémon llevar en cada momento depende de cada rival. Ya en batalla, hay que tener en cuenta el nivel de cada criatura y, por supuesto, el clásico sistema de debilidades y fortalezas por tipo. Por ejemplo, Agua es fuerte contra Tierra, Roca y Fuego.



Dinamax/Gigamax

El fenómeno Dinamax aumenta el tamaño y el poder de cualquier Pokémon durante tres turnos. Por su parte, solo algunos pueden alcanzar el estado Gigamax, que les otorga un imponente nuevo aspecto y movimientos únicos.



Hierba alta

En estas zonas del Área Silvestre se ocultan Pokémon que nos atacan por sorpresa. Desconocer de antemano su tipo y nivel hace que muchos de los combates a los que nos enfrentamos sean realmente duros de roer.





Mucho más que capturar



Poké Campamento

Ir de acampada con tus Pokémon es otro de los placeres de la vida en Galar. Puedes montarlo en casi cualquier parte y, desde una vista subjetiva, podrás interactuar con los Pokémon o invitar a otros Entrenadores a pasar el rato. También nos permite cocinar, con las bayas e ingredientes que recogemos durante la aventura, superando un pequeño minijuego. Hay más de 150 recetas distintas.

Poké Encargos

Este nuevo sistema nos permite enviar a nuestros Pokémon a cumplir misiones en de forma autónoma. Para acceder a ellas solo hay que acudir al Centro Pokémon más cercano y echar un ojo a la lista de tareas pendientes. Pero ojo, que algunas requieren un tipo de criatura en concreto, así como de un tiempo de ejecución. Si las cumplimos con éxito obtenemos diferentes recompensas y valiosos puntos de Exp.



Guarderías y Centros Pokémon

La crianza de Pokémon no podía faltar en la octava generación. En las Guarderías debemos probar todo tipo de combinaciones para obtener los preciados huevos de Pokémon. Las posibilidades son inmensas y es posible obtener Pokémon muy poderosos. Tampoco faltan los Centros Pokémon, donde encontramos una surtida tienda en la que comprar y vender objetos, un terminal para consultar las cajas de criaturas o un puesto regentado por un Experto Pokémon.



Pokémon, que sorprenden por su originalidad y por su brillante factura gráfica. Se nota que Game Freak ha sabido sacar partido a las características técnicas de Switch, logrando que Galar se sienta como un mundo vivo, vibrante y que destila vistosidad y nostalgia a partes iguales.

Todo lo que ha hecho grande a Pokémon está presente en esta nueva región, que supone un punto (otro más) de inflexión en la saga. *Pokémon Espada* y Pokémon *Escudo* son ya parte de la leyenda de Pokémon, que continúa más viva que nunca. Así nos lo demuestran estas dos aventuras a cada paso que damos, con cada Pokémon que capturamos y en cada combate que libramos, que desde el primer momento nos recuerdan con una sonrisa por qué nos sabemos al dedillo que Charmander es superefectivo cuando se enfrenta a Bellossom. Y si resulta que todo esto os suena a chino porque nunca habéis jugado a Pokémon, también estáis de enhorabuena, ya que estas entregas son una maravillosa puerta de entrada a una serie que, ojalá, nunca pierda su capacidad de atraparnos. ✱

Más multijugador que nunca

COMBATES MULTIJUGADOR

Los enfrentamientos a través de internet dan un paso hacia adelante en Espada y Escudo gracias al Estadio de Combate. En él podemos competir contra Entrenadores de todo el mundo en combates clasificatorios y amistosos, que pueden ser de modalidad individual o doble. Por supuesto, los enfrentamientos multijugador en modo local también está disponibles en Espada y Escudo.



TORNEOS ONLINE

Desde el Estadio de Combate podemos apuntarnos a los torneos que Nintendo organiza periódicamente. Para participar no es necesario registrarse en Pokémon Global Link, pero sí tener activa una suscripción activa a Nintendo Switch Online. Cada competición oficial posee unas reglas específicas, pero también tenemos la posibilidad de organizar nuestros propios torneos amistosos con un reglamento personalizado.



INCURSIONES

Las Incursiones Dinamax son una de las grandes novedades. En estos combates cooperativos, a los que accedemos desde los pozos del Área Silvestre, cuatro Entrenadores se enfrentan a un Pokémon Dinamax. Cada reto tiene un nivel de dificultad, y la mejor forma de superarlos es unirse a 3 amigos para combatir juntos. También es posible afrontarlos en solitario con el apoyo de Entrenadores manejados por la CPU.





INTERCAMBIO MÁGICO

Cambiar Pokémon siempre ha sido una de las máximas de la serie. Y esta entrega no es una excepción. Con el Intercambio Mágico trocar criaturas online es muy sencillo: solo hay que seleccionar el Pokémon que queramos intercambiar y el juego se encargará de asignar a algún interesado. Por supuesto, también podemos intercambiar Pokémon de forma local y, como novedad, hacer lo propio con las Tarjetas de Liga personalizables.





CONEXIÓN Y

Galar tiene su propia Red Social llamada Conexión Y. Sus funciones, a las que accedemos pulsando el botón Y, son de lo más útiles. Por ejemplo, nos permite acceder rápidamente a los intercambios Pokémon o entablar combates online con otros Entrenadores. Pero lo más interesante es su "timeline", en el que podemos publicar o leer las publicaciones de nuestros amigos para, por ejemplo, unirnos a una Incursión.



POKéMON un fenómeno inimitable



Campeonatos

Aunque lleva mucho tiempo en plena forma, la vertiente competitiva de Pokémon ha crecido de forma imponente durante los últimos años. Existen numerosos torneos locales por todo el mundo y grandes competiciones a nivel global, como el Campeonato Mundial Pokémon. En su edición de 2019, celebrada en Wasihngton D. C., se congregaron más de 7500 asistentes y se repartieron 500.000 dólares en premios.



Cartas

La cartas coleccionables de Pokémon son un auténtico fenómeno de masas con más de 20 años de historia a sus espaldas. No solo son un genial pasatiempo o simples objetos de coleccionismo, sino que son la base de enormes competiciones y campeonatos en todo el mundo.



Cine y TV

Su popular anime, cuya emisión comenzó en 1997 y que aún sigue en activo, ha dado pie también a numerosas películas de animación. Pero Pokémon también se ha atrevido con la imagen real, como por ejemplo en la reciente *Detective Pikachu*, protagonizada nada menos que por Ryan Reynolds.



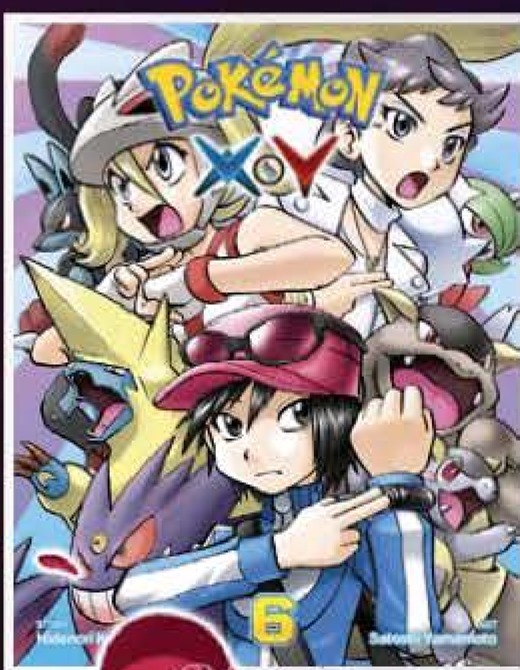


Merchandising

Gorras, peluches, llaveros, pijamas... Prácticamente cualquier objeto que se nos ocurra tiene su "versión Pokémon" a poco que busquemos. Y es que la saga es todo un icono dentro de la cultura popular moderna.

Manga

Pokémon cuenta con una extensísima representación en el mundo del Manga desde el año 1996. Muchos de estos cómics nunca han salido de Japón de forma oficial, pero algunos sí se han traducido al castellano y editado en España. Sus seguidores se cuentan por miles.





Pokémon GO

Con más de mil millones de descargas, este juego de Realidad Aumentada es un auténtico fenómeno que ha puesto a capturar Pokémon a personas de todo tipo, incluidos millones de no usuarios habituales de videojuegos.







SHADOW DANCER

Un precioso perro se unió a esta secuela de Shinobi, el hit recreativo de Sega de 1987. Silba a tu fiel sabueso y afila esos shurikens, porque toca desactivar una serie de bombas dispersas por toda la ciudad y, de paso, eliminar a la malvada organización que las ha colocado.

Texto de Graeme Mason



BOMBA

Los salones recreativos eran un brutal campo de batalla, allá por 1987, en el que cada máquina pugnaba con hacerse con nuestras monedas. Agazapada en una esquina y oculta bajo las sombras, estaba el *Shinobi* de Sega, que acabaría convirtiéndose en el éxito del año, iniciando una franquicia que sigue despertando pasiones hoy en día. *Shinobi* estaba protagonizado por Joe Musashi, un legendario maestro ninja decidido a destruir a la organización terrorista Zeed. El éxito de placa se tradujo en numerosas adaptaciones a consolas y ordenadores, así como una nueva entrega para los recreativos. Aunque *Shadow Dancer*, lanzado en 1989, es una secuela de *Shinobi*, su trama se aleja extrañamente de la de su predecesor. Los héroes del show, un ninja sin nombre y su perro, se enfrentan a una nueva organización terrorista sin bautizar en la placa original, aunque en algunas versiones domésticas se les conocía como Asian Dawn (en Sega debían ser fans de Hans Gruber).

La mecánica de *Shadow Dancer* seguía fielmente la fórmula establecida por Shinobi dos años antes, la cual debía mucho al Rolling Thunder de Namco. Nuestro ninja (vestido de un blanco tan luminoso como poco apropiado para el sigilo) recorre la pantalla de izquierda a derecha, saltando atléticamente sobre los dos niveles del escenario mientras da buena cuenta de un variado catálogo de terroristas, que incluía desde paramilitares armados con cuchillos hasta ninjas rivales, de vestimenta igualmente colorida. Algunos enemigos buscan el enfrentamiento directo, mientras otros prefieren esperar a nuestro personaje, disparando sin piedad desde distintas alturas (incluso tumbados). Pero eso no es todo: con un look a medio camino entre Patrick Swayze y un luchador de la WWE un enemigo de mayor tamaño nos espera, protegido por dos escudos que arroja hasta nuestra posición como si fueran bumeranes. Encontrar el punto exacto en el que encajarle un shuriken, entre el baile de escudos, fue una de las primeras rutinas que los jugadores de Shadow Dancer ▶

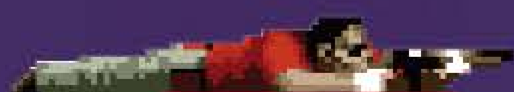


» [Arcade] Nuestro añorado Concorde. Hoy levantaría ampollas entre los ecologistas.



» [Arcade] Este tipo era realmente puñetero. Había que calcular bien cuándo atacarle.

EL SHINOBI



tuvieron que aprender a fuego. El repertorio de enemigos se volvía aún más demencial al llegar a la base subterránea del enemigo, donde nos esperaban unos hambrientos cocodrilos. Lo que se dice un martes cualquiera para nuestro amigo el ninja.

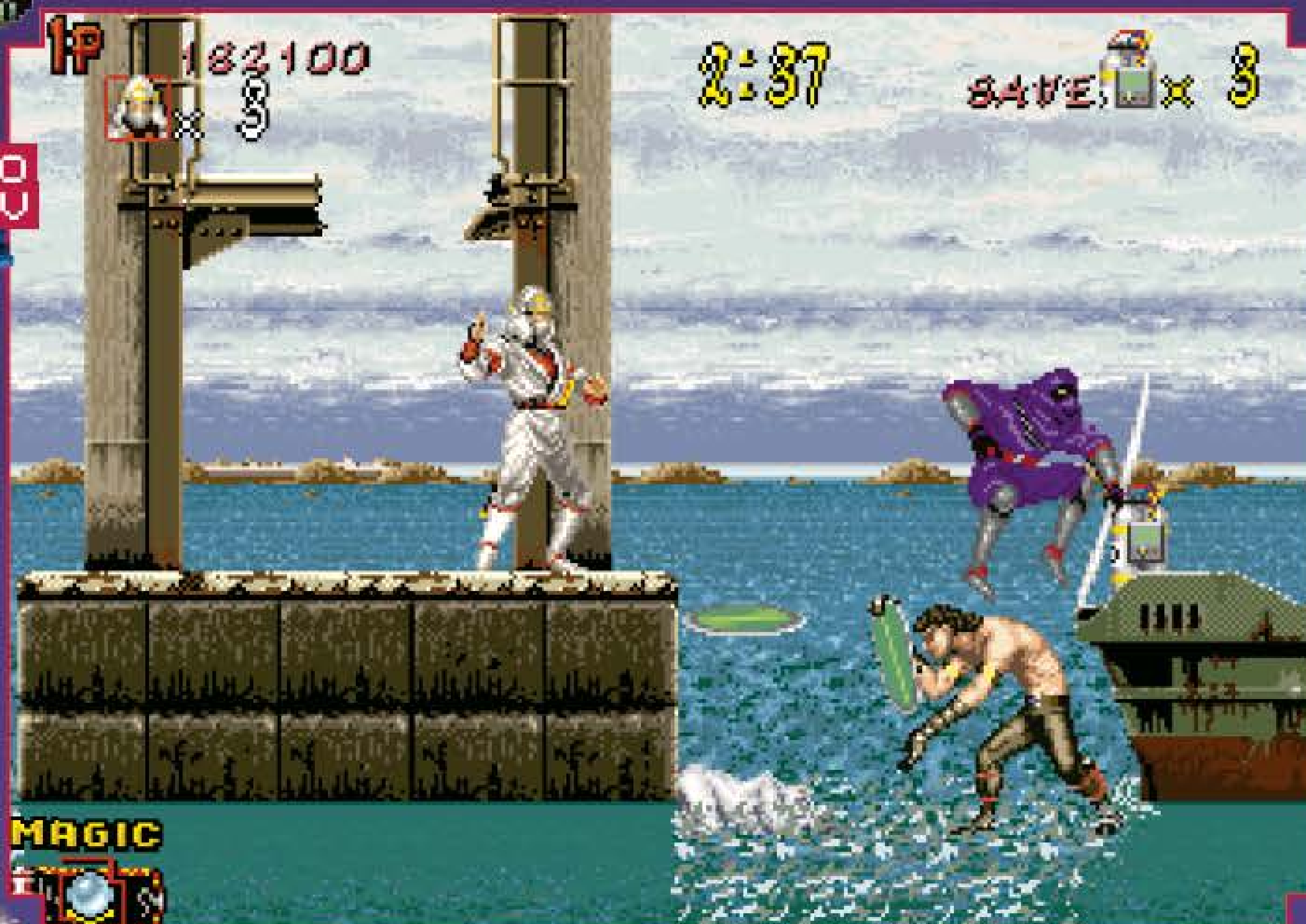
Al igual que sucedía en *Shinobi*, el protagonista de *Shadow Dancer* disponía de un suministro ilimitado de shurikens. Estos podían lanzarse en oleadas de cuatro, por aquello de ir despejando el camino, pero cuando un enemigo se acercaba demasiado, nuestro ninja no dudaba en sacar su katana a pasear. Como la mayoría de sus contemporáneas, la recreativa contaba con un joystick y tres botones, con los que se podían saltar, atacar y ejecutar magias. Presionando arriba o abajo, junto al botón de salto, hacía que el ninja ascendiera, o descendiera, de las plataformas de cada escenario. La magia ninja limpiaba la pantalla de enemigos de un plumazo, aunque, dado que solo disponíamos de un ataque mágico por nivel, era más recomendable guardarla para cuando llegara el enfrentamiento contra los jefes finales, para darles un buen bocado a su contador de vida. Shadow Dancer se desarrolló sobre la flamante placa System 18 de Sega, una evolución de la emblemática System 16 de la casa que desplegaba notables mejoras gráficas y sonoras.

A pesar de sus poderes mágicos, su mortífera espada y un cargamento ilimitado de shuriken, el mayor arma del ninja es su fiel perro, de raza indeterminada, lo que provocó acalorados debates entre los chavales de la época ("es un husky" "de eso nada, es un pastor alemán albino"). En cualquier caso, el bicho se ganaba a pulso el sueldo, ya que podíamos dirigirle hasta el enemigo más cercano, para que lo inmovilizara momentáneamente. Aunque si tardábamos demasiado



» [Arcade] Recibir una patada en la boca. Perder una fase de bonus jamás fue tan humillante.





MOLOTOV

» [Arcade] No solo maneja los escudos como nadie: también camina sobre las aguas.


» [Arcade] Con el enemigo vencido, al fin, el transbordador puede despegar.





LAS CONVERSIONES



AMIGA

Puede que hayamos sido un poco duros con los ports de arcade a 16 bits realizadas por US Gold, aunque tenían una reputación merecida. Pero al César lo que es del César: esta conversión de Shadow Dancer es excelente, e incluso tiene mejor música que la recreativa original. Como de costumbre, se creó a partir de la versión Atari ST, pero ofrecía gráficos y sonido mucho más nítidos.



ATARI ST

Al igual que la versión Amiga, la entrega para ST supuso un esfuerzo bastante decente de replicar la recreativa, lanzada dos años antes. Despliega un montón de sprites, de buen tamaño, en pantalla y la mecánica es frenética y correosa (demasiado, en ocasiones). A pesar de su sonido entrecortado, es un buen port. Curiosamente, ambas entregas de 16 bits carecían de los dos planos de scroll del original.



COMMODORE 64

Posiblemente la más lograda de las versiones para ordenadores de 8 bits, la entrega C64 se movía a un ritmo más lento y era un tanto frustrante en el tema del respawn de los enemigos. Pero en general era una conversión bastante decente, y la fase de bonus, disparando shurikens, era tan trepidante como agradable.

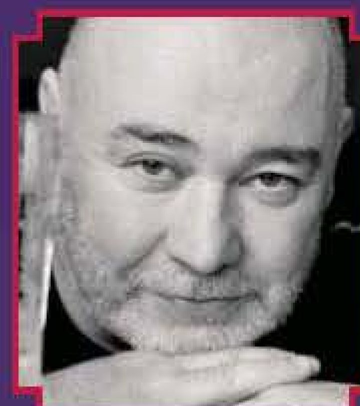


» [Arcade] Cualquiera que haya jugado a la recreativa sabe que esta pantalla no puede acabar bien.



DAVE SEMMENS

Hablamos con el programador responsable de los ports de Shadow Dancer para ZX Spectrum y CPC



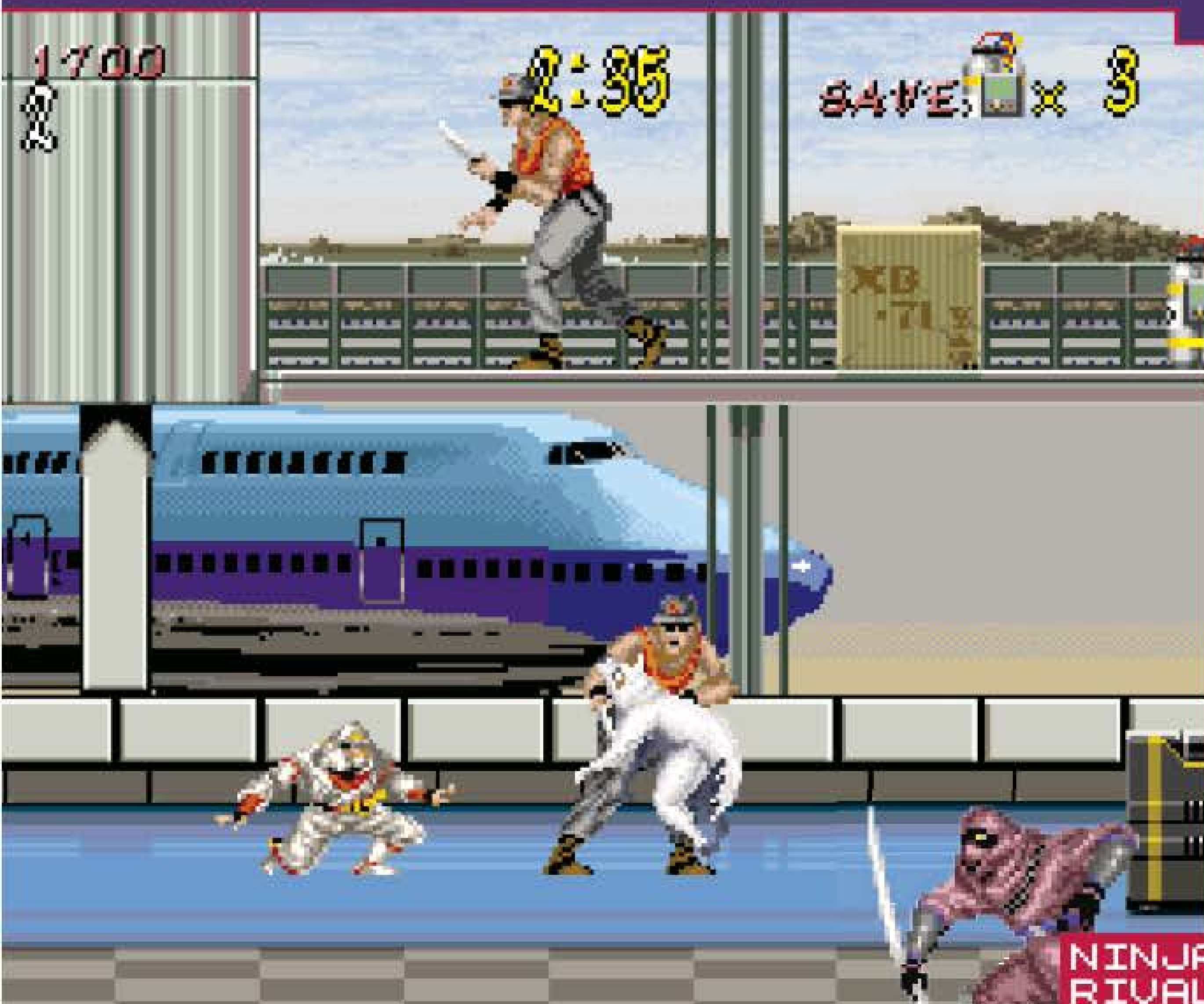
¿Cómo conseguiste el encargo de *Shadow Dancer* y con quién trabajaste?
Images Ltd me contrató para hacer las versiones ZX Spectrum y Amstrad. Yo era el programador principal y había un artista, Doug Townsley, y una persona de sonido.

¿Estabas familiarizado con *Shadow Dancer*?
¡Nunca había jugado o visto el juego antes de aceptar el contrato! Pude probarlo por primera vez cuando fui a las oficinas de Image, donde además me dieron un VHS con todo el juego grabado. Solo pude echar una única partida, ni nos dieron ningún tipo de código o referencia, salvo aquella cinta de vídeo.

Era un juego bastante complejo para replicarlo en un ZX Spectrum en particular, y que contara con un segundo protagonista en pantalla tampoco ayudaba demasiado...
Almacenar suficientes animaciones para los personajes supuso un gran problema. Al final dividimos a los humanos en piernas, cuerpo y cabezas para poder combinarlos y aportar algo de variedad. No pudimos dotar al perro de todas las animaciones que nos habría gustado. Fue muy complicado encajar los gráficos, pero era un problema habitual en Spectrum. Colocar detrás al perro, según recuerdo, también supuso un gran dolor de cabeza, al igual que implementar el súper salto.

Comprimir la recreativa en un ZX Spectrum fue un esfuerzo encomiable. ¿Quedasteis satisfechos con el juego final y las puntuaciones que recibió?
Sí, creo que creamos una versión muy jugable, con todos los niveles y jefes finales. Incluso logramos dotarle de algunos efectos de scroll parallax para dejarlo un poco más bonito.

Siempre presté atención a las reviews, porque yo mismo era muy crítico con mi trabajo. Además, conseguir puntuaciones altas me serviría de ayuda a la hora de recibir futuros encargos para desarrollar otros juegos.





AMSTRAD CPC

Creada a partir del port de Spectrum, añadía más colorido y sonido, pero a menor velocidad, lo que lastraba gran parte de la diversión del original. Pese a todo, y como el resto de ports domésticos, el *Shadow Dancer* de CPC dejaba patente el esfuerzo de sus creadores, muy por encima de otras ports de US Gold.



MASTER SYSTEM

A diferencia de la entrega Mega Drive, el cartucho de Master System era un port, puro y duro, de la recreativa de Sega, aunque, como era lógico, tuvo que realizar algunos sacrificios para lograrlo. El más llamativo de todos ellos es la ausencia del perro en pantalla, aunque seguíamos pudiendo llamarle para atacar a los enemigos.



ZX SPECTRUM

Aunque visualmente es la más pobre de todas las conversiones (a pesar de su nítida resolución), se trata de un ambicioso esfuerzo por trasladar la espectacular recreativa al ordenador de Sinclair. Como era de esperar, hay poco colorido y los escenarios se simplificaron, pero el ritmo de juego es rápido y conserva la fase de bonus en primera persona.



MEGA DRIVE

Acompañado del subtítulo *The Secret Of Shinobi*, *Shadow Dancer*, pertenece a esa contada y simpática selección de adaptaciones libres de conocidas recreativas (como era el caso de *ESWAT* o *Gauntlet IV*). Aunque no deberíamos catalogarlo de conversión, teniendo en cuenta que despliega niveles completamente distintos. el jugador asume el rol de Joe o su hijo Hayate, dependiendo de la región de la consola. Despliega nuevos niveles, enemigos, jefazos y música . Y es francamente divertido.

SHURIKEN POTENCIADO

NINJA VOLADOR

OPERACIÓN BOMBA

Desglosamos los niveles de Shadow Dancer

MISIÓN 1

Terrorismo, bombas y un aeropuerto nunca han sido una buena combinación. Sobre todo cuando la seguridad brilla por su ausencia, con los criminales andando por las instalaciones como Pedro por su casa. El nivel nos da un tour por la terminal, la pista de aterrizaje y finalmente el interior de avión de carga. En una de las fases incluso podemos ver al añorado Concorde. Un nivel sencillo, con el que podrás aprender las habilidades del ninja y su perro.





MISIÓN 2

Las cosas comienzan a complicarse desde el mismo instante en el que pisar lo que parece un desguace, repleto de deportivos hechos chatarra. Ojo con los ninjas de colores, que aparecen por sorpresa. Usa el súper salto para alcanzar la parte posterior del escenario y llegarás hasta un tren detenido y posteriormente al puerto (menos mal que el agua es poco profunda). Lo mejor de este nivel es su chiflado jefe final: una locomotora.

TRANSBORDADOR

MISIÓN 3

Si la fase anterior ya parecía dura, espera a visitar el oxidado cuartel de los terroristas. Esta fábrica, que no está tan abandonada como parece a simple vista, te enfrentará a un considerable número de enemigos, antes de visitar las cloacas más infectas de la historia de los recreativos. Es un milagro que los cocodrilos puedan sobrevivir entre tanta porquería. Quizás por eso intentarán pagarlo contigo, a bocados.





MISIÓN 4

Una espectacular cueva (ojo con caer al vacío) y una cascada (muy parecida a la de *The Revenge of Shinobi* de MD) será tu ruta de acceso hasta el objetivo principal de los terroristas: la pista de despegue del transbordador espacial. Como sucedía en el aeropuerto, la seguridad es lamentable. Tras ascender por la torre de lanzamiento te espera el combate final contra el líder de los malos.

en apoyar al perro, este acababa siendo reducido por el malo en cuestión, volviendo al estado de cachorro (Sega era maja, no iba a matar al perro). Por suerte, el perro volvía a su estado natural en cuanto alcanzábamos alguna de las bombas dispersas por el nivel. En ocasiones, desactivar una bomba también dotaba al ninja de un Power-Up que multiplicaba el poder de sus shurikens, ahora capaces de matar a un ninja de colores, o al tipo de los escudos, de un sólo impacto. Una vez que lográbamos desactivar todas las bombas de un nivel, el juego nos indicaba el camino hacia la salida.

***Shadow Dancer* desplegaba cuatro niveles distintos, cada uno compuesto de tres o cuatro áreas.** Nuestro progreso quedaba reflejado en un mapa, que mostraba la siguiente parada en el tour del ninja. El juego arranca en la terminal de un aeropuerto, para después saltar a la pista y el enfrentamiento contra el jefe final dentro de un avión. El segundo nivel se inicia en lo que parece un desguace, y después nos esperaba una fábrica abandonada y unas cloacas infestadas de cocodrilos. La épica se disparaba en el escenario final, con un transbordador espacial como testigo mudo de la victoria de nuestro héroe. Con solo tres vidas, que podíamos perder con un único impacto enemigo, y una dificultad bastante elevada, para avanzar en



» [Arcade] Algunos niveles recuerdan sospechosamente a *The Revenge Of Shinobi*



» [Arcade] ¡Misión cumplida! Toca hacerse una foto.

NINJA OSCURO



» [Arcade] Dos ninjas combaten en lo alto del transbordador.

Shadow Dancer era imprescindible recurrir al viejo "prueba y error" (además de espiar sobre el hombro al jugador que había jugado antes que nosotros). Por suerte, podíamos ganar una vida extra al superar con éxito la espectacular fase de bonus que aparecía al acabar cada nivel. Era parecida a la del Shinobi de 1987, solo que aquí debíamos arrojar los shurikens sobre los ninjas que iban cayendo sobre nosotros desde los pisos superiores.

Al igual que su predecesor, *Shadow Dancer* inspiró un buen número de ports domésticos. Las versiones de 16 bits eran las más fieles, aunque la entrega Mega Drive era tan diferente que podríamos hablar más de un remake que de una conversión. Lanzado en 1990, el cartucho, bautizado como Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, mantenía la mecánica de la recreativa, pero el diseño de los niveles era muy diferente. Incluso tenía una fase de bonus completamente distinta, en la que el ninja se arrojaba al vació mientras iba liquidando, a base de shurikens, a una sucesión de ninjas rivales que rebotaban de pared en pared. Aunque muchos añoramos poder jugar a la recreativa en nuestras MD, era un juego estupendo dotado de su propia personalidad, y supuso un agradable capítulo extra a la historia de Shadow Dancer, el ninja que ni bailaba ni destacaba precisamente por su capacidad de infiltrarse entre las sombras. Es lo que tiene enfrentarse a los malos a plena luz del día, vestido de blanco de pies a cabeza. Todo sea por ir a juego con nuestro fiel amigo de cuatro patas ★



ENEMIGO CON ESCUDOS



ENEMIGO ARMADO

JEFAZOS

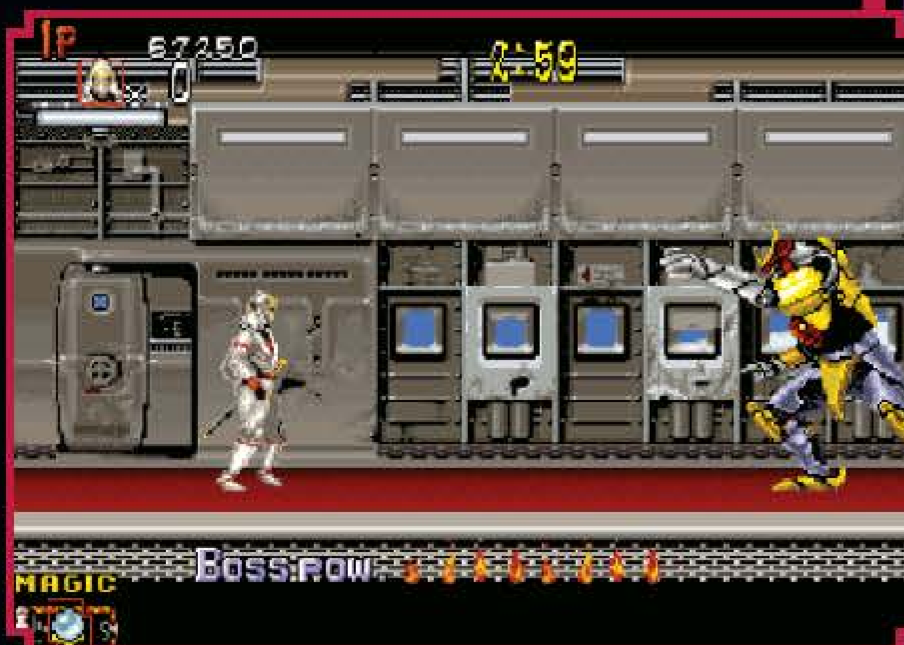
Cómo derrotar a los jefes de fin de nivel de Shadow Dancer

JEFE NIVEL 1-3

■ Los fans del *The Revenge Of Shinobi* de Mega Drive estarán familiarizados con esta mole blindada. No destaca por su agilidad, pero las bolas que arroja te matarán con un único impacto.

CÓMO VENCERLE

■ Es bastante simple. Tiene dos patrones de ataque, bolas altas y bajas que rebotan. Solo tendrás que esquivarlas mientras le aciertas con los shurikens en cabeza y brazos.





JEFE NIVEL 2-4

■ Por cosas así le dimos nuestro corazón a Sega desde hace décadas. Solo ellos se atreverían a fichar a una locomotora para el papel de jefe de fin de nivel. Ojo, que el primo demente de Thomas The Tank Engine embiste.

CÓMO VENCERLE

■ Por suerte, tienes bastante espacio para maniobrar, así que no temas retroceder hacia la izquierda para esquivar sus bolas de fuego con mayor comodidad. Aciértale en el faro y la locomotora poseída será historia.

JEFE NIVEL 3-4

■ Este clon ninja de Brigitte Nielsen se dedica a arrojarnos paneles del escenario, con la dificultad añadida de que estos regresan, a lo bumerán, para clavarse en el suelo. Y encima, se protege con un escudo de energía mística.

CÓMO VENCERLE

■ Su escudo parece infranqueable, pero podrás aprovechar el momento en el que lanza los paneles para endosarle un buen combo de shurikens.





JEFE FINAL NIVEL 4-4

■ Otra jefa con escudo (esta vez multicolor). No abandonará la pose de concentración mientras te lanza pequeños ninjas de colores. Los diseñadores de Sega estaban desmelenados.

CÓMO VENCERLE

■ Usa los shurikens para destruir a los ninjas de bolsillo. Cuando no tenga más, la jefa final se pondrá en pie y te atacará. Esquiva su lanza y arroja shurikens sin piedad: acabará comiéndose unos cuantos cuando baje la guardia.

Erbe y Playstation se escriben en femenino

MARÍA JESÚS LÓPEZ



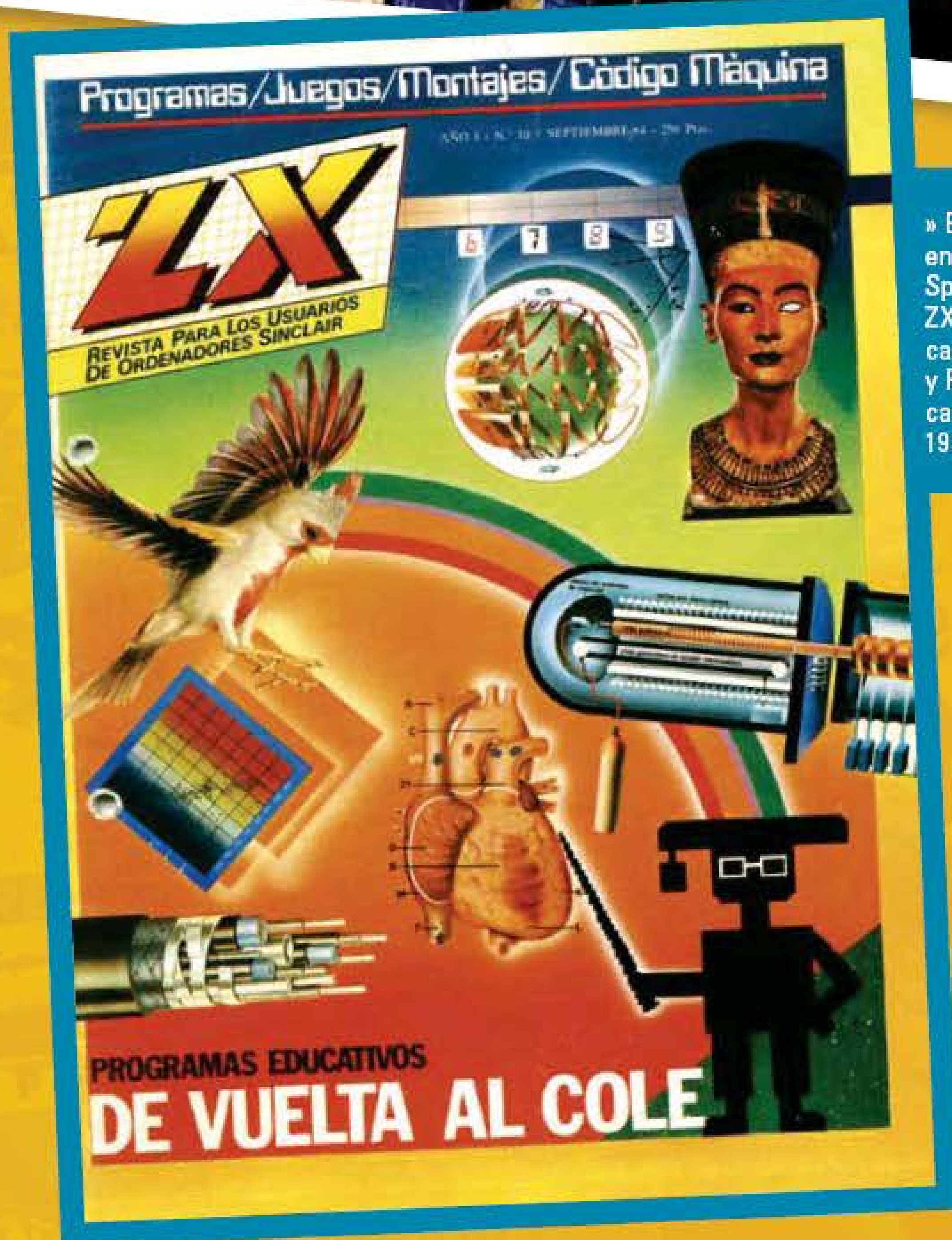
Los cimientos de ERBE Software y la marca PlayStation en España se escriben en femenino: María Jesús López. Una profesional que ha vivido en primera persona la denominada Edad de oro del software patrio y la evolución del entretenimiento digital en nuestro país. En RetroGamer hemos buscado completar con ella un marco histórico que recorre más de 30 años del videojuego en España.

Por Julen Zaballa García





» Canciones como *Cuéntame, Eva María, La fiesta de Blas* o *Vacaciones de verano* nunca pasan de moda y son parte de la cultura popular de nuestro país. Foto: *FormulaV.es*



» Especializada en ordenadores Spectrum y ZX81, fue publicada por EDISA y Publinformática entre los años 1983 y 1987.



» El extenso catálogo de ERBE comenzó nutriéndose de juegos de importación, a los que se sumaron sellos españoles.

Es posible que a muchos lectores no les suene el nombre de María Jesús Esperanza López Domínguez. Pero si decimos que fue la cofundadora de ERBE Software, la compañía que construyó gran parte de la actual industria del videojuego en España, todo cambia. No solo eso. Además, hasta 2014, ejerció como directora de negocios de Sony Computer Entertainment Iberia, lo que la sitúa en una posición destacada a la hora de poder ofrecer una visión global, y también particular, de la historia del videojuego español.

"Nunca me he aburrido de esta industria que está siempre en constante y continua innovación", comenta a *Retro Gamer*. "Durante mi dilatada carrera, he pasado de ver los juegos metidos en estanterías cerradas a cal y canto, a poder comprarlos y descargarlos pulsando un solo botón".

María Jesús López nació el mismo año que Berlanga estrenaba la película *Bienvenido Mr. Marshall*. Es la pequeña de cuatro hermanas, y pasó gran parte de su infancia entre maletas, viajando de Madrid a Liberia, donde trabajaba su padre. A las puertas de la mayoría de edad y cansada de tantas idas y venidas, López decidió establecerse en la capital española. Buscaba emprender su propia aventura y convertirse en lo que siempre había querido ser: una mujer independiente.

Sus inicios en el mundo laboral no fueron sencillos. Entre tanto ajetreo, la cofundadora de ERBE Software únicamente había podido sacarse los estudios básicos. Sin embargo, contaba con un as en la manga: un inglés fluido y depurado, fruto de sus innumerables viajes. "Mis primeros pasos nada tienen que ver con el sector del entretenimiento. Empecé a trabajar en una empresa de importación y exportación de productos médico-quirúrgicos hasta que surgió la oportunidad de entrar a formar parte de la discográfica CBS [1] en España".

[1] Su matriz era la multinacional americana CBS Records International. Durante la década de los sesenta la compañía expandió su sello hacia Europa. En 1970 crea su sede en España con el objetivo de distribuir y manufacturar los trabajos de artistas extranjeros en el país.

MARÍA JESÚS LÓPEZ

» Una de las primeras publicidades de ERBE apareció en la revista *ZX*, en concreto, en el número 10, correspondiente al mes de septiembre de 1984.

▶ Fue en 1974 y lo hizo como secretaria. Sin embargo, al cabo de poco tiempo le ofrecieron la posibilidad de llevar el plan de lanzamientos de CBS y, más tarde, ser la directora de Producción. "Que por aquel entonces una mujer ejerciera un puesto de esa responsabilidad fue algo muy importante para mí, ya que me dio una experiencia tremenda y me sirvió para desempeñar mi carrera profesional", reconoce.

Gran parte de su trabajo se basaba en coordinar las oficinas centrales de CBS y la fábrica [2], además de tener listos y a la venta los LP, singles y casetes en las fechas acordadas. "Recuerdo algunas producciones, como el disco *Hoy no me puedo levantar* de Mecano, pero también algunos de los Jackson Five, Supertramp, Julio Iglesias, Miguel Bosé, Pimpinela, Ana Belén y Víctor Manuel, Rafaela Carrá o, mi favorito, Bruce Springteen".

Además de las novedades, en la fábrica de CBS en Alcorcón "se hacían encargos para terceros". Entre ellos, para la división de vídeo de Columbia Pictures donde conoció al que era su director financiero, James Armstrong, con quien años más tarde pondría en marcha PlayStation España.

Pero no nos adelantemos y volvamos a CBS. Pocas personas saben que, en esta época, María Jesús López fue jefa de Paco Pastor, vocalista y fundador de la banda de pop multigeneracional Formula V. "Cuando me hacen directora de Producción había que cubrir mi plaza de responsable del plan de lanzamientos, así que nos traemos a Paco que, por entonces, ya trabajaba en CBS. Él tenía que reportar su trabajo directamente a mí y, en ocasiones, me hacía alguna pifia", recuerda con ternura.

Es en ese momento cuando surge la amistad entre López y Pastor que, poco después, sentaría las bases de ERBE Software, la distribuidora de videojuegos más importante de la Edad dorada del software español.

UNA OPORTUNIDAD DE ORO

Tal y como recogen múltiples crónicas y entrevistas, Paco Pastor descubrió los microordenadores el verano de 1983 [3], en casa de un amigo, donde sus sobrinos estaban dándole a un Vic 20. Maravillado por lo que se podía hacer, a su vuelta a Madrid, el cantante de *Eva María* se hizo con un Spectrum 48K y comenzó a trastear con el lenguaje de programación BASIC.

[2] La sede española de CBS se situaba en el madrileño Paseo de la Castellana y su fábrica, donde se producían los discos en distintos formatos, estaba en Alcorcón.

[3] "Creo que fue en verano de 1983 que me compré un Spectrum 48K y ahí empezó el embrión de la idea de crear una distribuidora de videojuegos en España ante la poca variedad de juegos existentes en nuestro país". Entrevista a Paco Pastor: Los años de la Edad de Oro. El Blog de Punisher https://www.webxprs.com/blogpunisher/entrevista-a-paco-pastor-1/ (Visto el 08-08-2019).



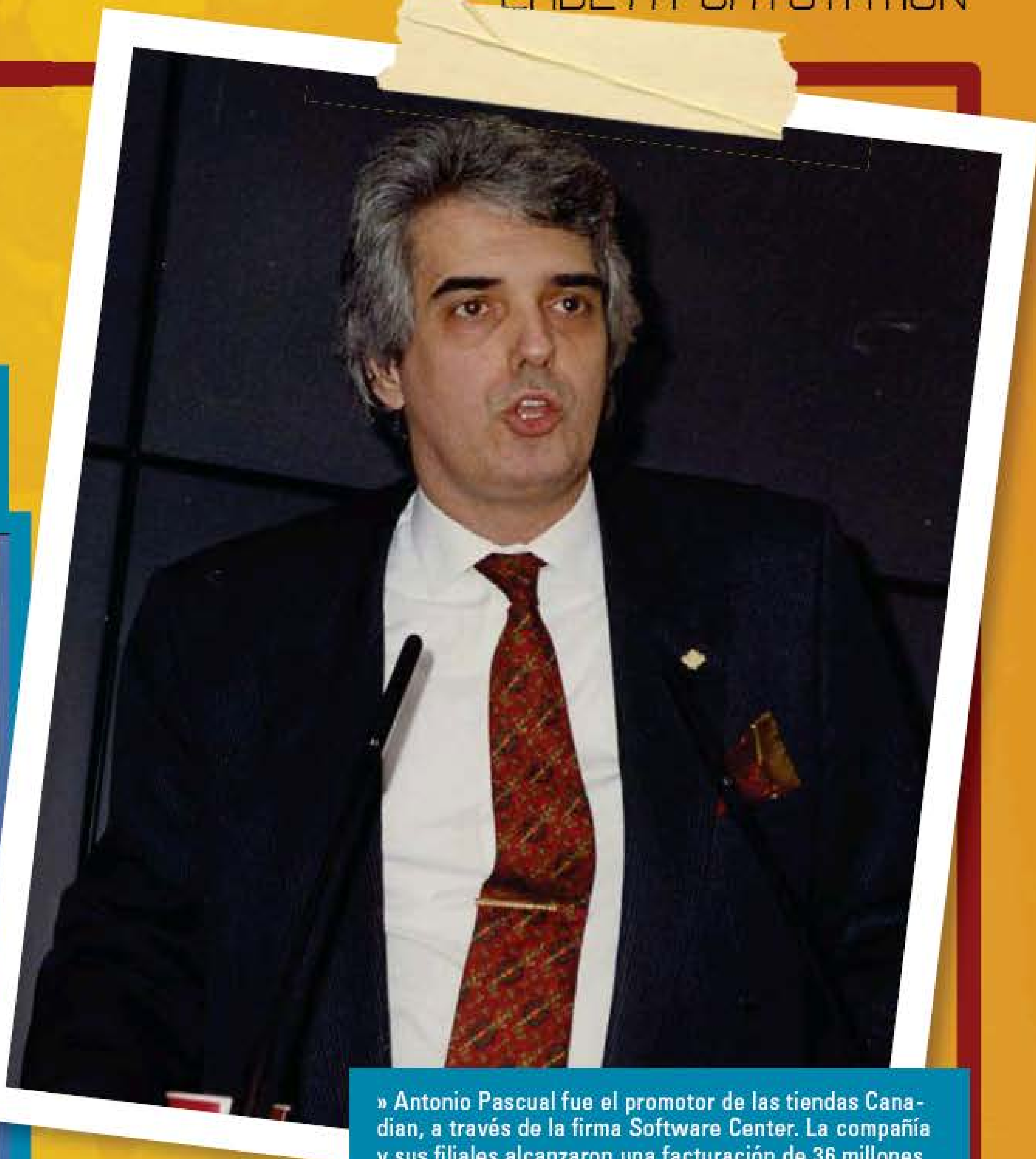


» Desarrollado por Mike Richardson (Durell), hizo las delicias de los fans de *El trueno azul*. (Foto de JMV)

ERBE



» *El Lingote* de ERBE era una auténtica maravilla y un pedazo de regalo para la chavalada de entonces. Menos para los usuarios de MSX, que se tuvieron que comer esa "cosa" llamada *Uchi-Mata*.



» Antonio Pascual fue el promotor de las tiendas Canadian, a través de la firma Software Center. La compañía y sus filiales alcanzaron una facturación de 36 millones de euros en 1992. (Foto cedida por Antonio Pascual)

Un día en la oficina de CBS, María Jesús López observó que, encima de la mesa de trabajo de Pastor, había un libro de programación. No le pareció extraño porque, por aquel entonces, en la multinacional estaban planteando desarrollar un software que les facilitase toda la información de ventas, inventario, facturación, etc. "Fue entonces cuando Paco me preguntó si podía llevar a la oficina el Spectrum que se había comprado porque, en casa y con los críos, le era difícil aprender a programar. Le dije que sí, que lo hiciera con cautela, cuando todo el mundo ya se hubiera marchado a casa".

Una de las tardes en las que Pastor estaba "trasteando con el ordenador y haciendo que unas cosas se movieran por la pantalla", López se le acercó de nuevo. Esta vez tenía consigo la revista *ZX* y, en su interior, había un catálogo de juegos que se importaban desde Inglaterra. "Según me contó Paco, en sus viajes allí había visto que los videojuegos ingleses se vendían a mitad de precio que en España. Además, contaban con un acabado espectacular. Nada que ver con cómo nos llegaban: en formato casete, con las portadas fotocopiadas... y así se vendían en el El Corte Inglés. ¡Metidos en vitrinas!".

López y Pastor lo vieron claro. Había una oportunidad de negocio en la importación de juegos desde Inglaterra. "Si teníamos experiencia en áreas de marketing, venta, producción y demás, ¿por qué no intentarlo?", se preguntaron entonces. En el fondo, no dejaban de ser casetes que llevaban los que para muchos son los mejores videojuegos de su infancia.

DISEÑANDO ERBE

La base de lo que poco después sería ERBE Software se diseñó durante la primera mitad de 1984, en un fin de semana en el pequeño municipio de Tragacete (Cuenca). María Jesús López, su marido Peter Bagney [4], Paco Pastor y su mujer, Milagros Moreno, llegaron a la conclusión de que para traer videojuegos desde el Reino Unido y poder venderlos legalmente en España, tenían que crear una empresa de distribución y venta.

Según relata López, por aquel entonces hacía falta "bastante papeleo" para obtener las licencias de importación, permisos de aduanas, etc. Así que se valieron de la compañía del padre de Peter Bagney, 'Elizabeth and Richard Bagney Enterprise' (ERBE) para acelerar los procesos [5]. Tanta era la confianza de Paco Pastor en este proyecto que, de buenas a primeras, decidió adquirir la mitad de las acciones de la empresa. El otro 50% quedó en manos de los Bagney.

Comenzaron entonces los primeros contactos y negociaciones con los proveedores de videojuegos ingleses. Esto fue labor de Peter Bagney [6], quien logró que fructificasen acuerdos con Centresoft [7] y la licencia inicial de distribución de doce títulos.

Oficialmente, ERBE Software levantó su persiana en el último cuatrimestre de 1984, entre septiembre y octubre, con una pequeña oficina que se situaba en el cuarto piso del número 25 de la calle Ponzano de Madrid. Vendía videojuegos únicamente por correo a toda España y se promocionaba a través de la revista *ZX*. Aquel catálogo inicial contenía los ya clásicos *Sabre Wulf*, *Psytron*, *Slither*, *The War of the Worlds*, *Blue Thunder*, *Trashman* y *Mummy Mummy*. Poco después se sumarían los espectaculares *Avalon*, *Decathlon*, *Pyjamarama*, *Combat Lynx*, *Full Throttle* y *Beach Head*.

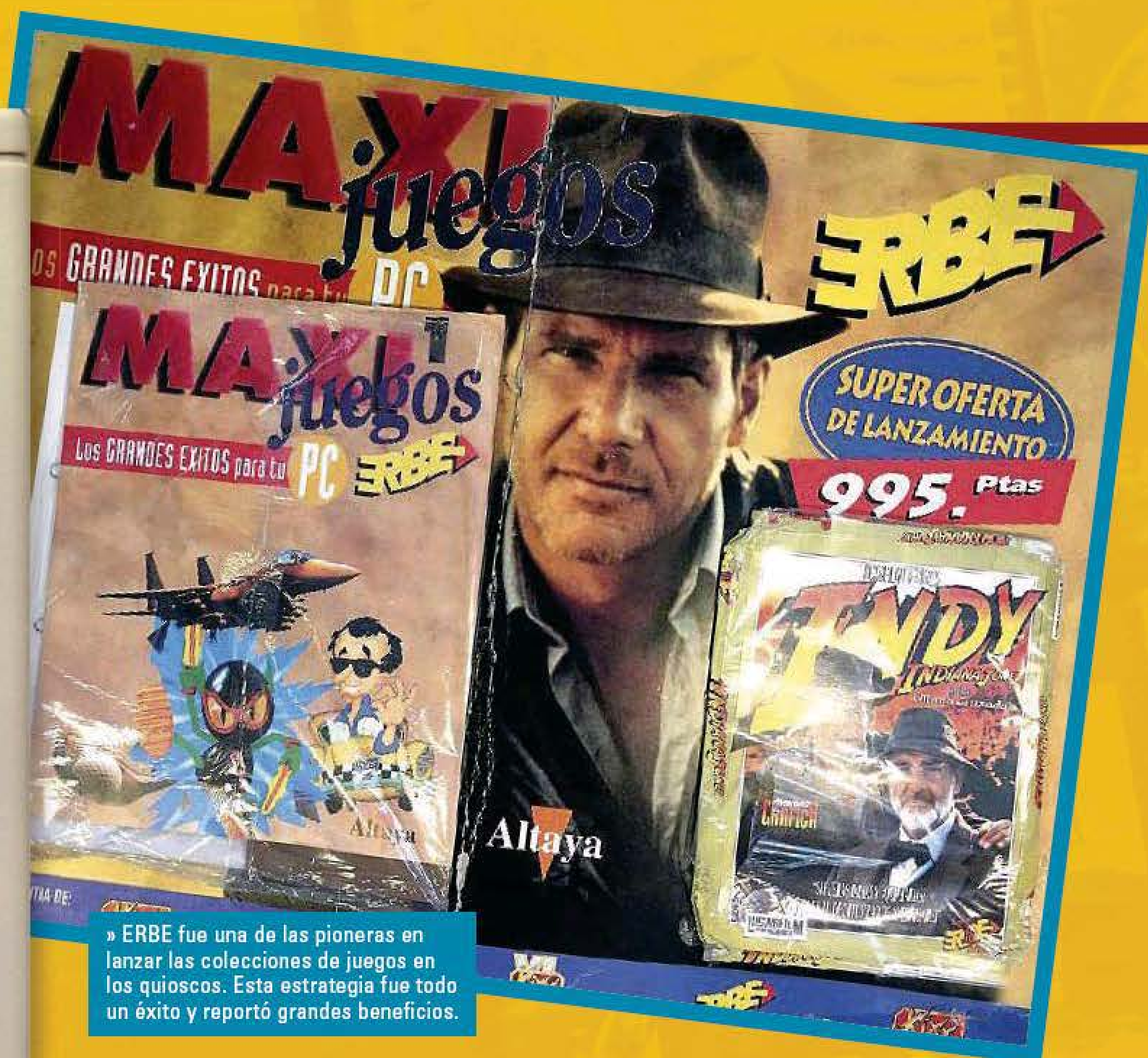
La empresa comenzó funcionando como un negocio familiar. Milagros Moreno, la mujer de Paco Pastor, era la encargada de recoger los pedidos. López, Pastor y Bagney preparaban y empaquetaban los juegos al salir de trabajar de CBS. ▶

4 María Jesús López conoció en CBS a Peter Bagney, con quien se casó y tuvo una hija.
5 El padre de Peter y Andrew Bagney, Richard, había fallecido pero la compañía todavía seguía en activo. Además, contaba con las autorizaciones pertinentes para poder traer realizar importaciones y exportaciones de productos entre España y Reino Unido.
6 "Peter dedicó horas y horas en ERBE porque hacía el trabajo de gestión, además de las traducciones. Cuando dejó la compañía, siguió vinculado a ella haciendo trabajos de localización de producto. Además, seguía siendo accionista y participaba en las juntas. Luego emprendió sus propios proyectos profesionales vinculados al mundo de los viajes personalizados", comenta López.
7 Mayorista de Birmingham que aglutinaba y distribuía al resto de Europa los pequeños sellos de videojuegos ingleses. Años más tarde se convertiría en U.S. Gold.

MARÍA JESÚS LÓPEZ



» ERBE fue clave en la invasión de GB en nuestro territorio, superando a la Game Gear de la poderosa Sega.



» ERBE fue una de las pioneras en lanzar las colecciones de juegos en los quioscos. Esta estrategia fue todo un éxito y reportó grandes beneficios.

ERBE fue de las primeras distribuidoras en colocar expositores con videojuegos en las gasolineras españolas.

"Los llevábamos a Correos antes de que cerrasen la oficina principal. Luego volvíamos y seguíamos haciendo más paquetes", relata su cofundadora. "Pero lo que poca gente sabe es que Paco y Peter incluso llegaron a hacer reparto a domicilio por Madrid", recuerda jocosamente.

Aquel método de trabajo sencillo y elemental funcionaba, pero tenía sus días contados. "Todo cambió cuando comenzaron a llamarnos muy enfadados de Sinclair Store, El Corte Inglés y Galerías Preciados porque no tenían nuestro producto. Querían que les enviáramos a nuestros comerciales y no podíamos porque... ¡no teníamos!".

La demanda creció tanto, que en ERBE estaban totalmente desbordados. No disponían ni del personal ni de la infraestructura necesaria para afrontar los nuevos pedidos. "Así que Paco decidió dejar CBS para centrarse en ERBE", y se sumaron su cuñado y la mujer de Andy Bagney [8]. Un par de meses después, María Jesús López y Peter Bagney dejaron sus trabajos en la discográfica "porque había una acumulación tremenda de trabajo y, de alguna manera, en ERBE, todos nos complementábamos a la perfección".

Volcados completamente en la nueva empresa, el equipo de ERBE puso en marcha toda su maquinaria de marketing. "Para nosotros era fundamental", sostiene su cofundadora. "Aplicamos la experiencia que traíamos de CBS e íbamos adaptándonos a los cambios que había en el mercado del videojuego".

Por ejemplo, al igual que en la multinacional de música habían apoyado grupos y cantantes nacionales, en ERBE crearon el sello Topo Soft. Aplicaron los modelos 'nice price', que permitía a la compañía liberar su stock vendiendo los juegos a precios más asequibles. Incluso les proporcionaban una nueva vida comercial mediante bundles product, como es el caso del famoso Lingote de Oro que llegó a anunciarse por televisión. "Fuimos pioneros", asegura López.

No podemos olvidar la bajada de precio de los casetes a 875 pesetas [9] (5,37 euros) para plantar cara a la piratería. "También fuimos de los primeros que pusimos a la venta videojuegos en la red de gasolineras; y llegamos a acuerdos de distribución con terceras empresas españolas (Dinamic y Zigurat)", destaca con orgullo María Jesús López. "De Dinamic recuerdo vender mucho *Abu Simbel Profanation* y *Olé, Toro*".

De este último la empresaria tiene una anécdota curiosa. "Desde El Corte Inglés nos pedían bastantes [unidades] y Pablo Ruiz de Dinamic me preguntó a ver qué pasaba con ese juego. Nos enteramos que, en ciertas superficies, *Olé, Toro* estaba expuesto la sección de marroquinería. Así que muchos turistas se lo llevaban pensando que era un casete de música española. Vale que el juego era simpático, pero no para ese nivel de ventas", reconoce.

DISTRIBUCIÓN CONTROLADA

Con el tiempo y los éxitos, ERBE pasó de funcio-

forowarez.net

[8] En una entrevista para el podcast El Mundo del Spectrum, Paco Pastor afirma que Andy Bagney entró en ERBE "en el tercer año de vida de la distribuidora". López, a su vez, añade que "Andy dejó la empresa del sector farmacéutico en la que trabajaba en 1987, el momento en el que ERBE estaba en plena expansión. Se incorporó a la empresa para coordinar las áreas de ventas e ir definiendo la estructura departamental de la compañía"..

[9] El anuncio de la bajada de precio se hizo un 29 de enero de 1987.

NO en ERBE, no estamos locos,

...y por eso hemos comprendido que teníais razón; los (buenos) juegos de ordenador eran muy caros.

Así que nos fuimos a hablar con la gente de US GOLD, OCEAN, IMAGINE, HEWSON, DURELL, MELBOURNE, GREMLIN... bueno ya sabeis, todos los que "parten el bacalao" en el mundo de los juegos, para convencerles de que bajaran sus precios en España.

Y fíjate si lo hemos logrado, a partir de hoy puedes conseguir todas las últimas novedades y los mayores éxitos de las más importantes compañías inglesas por sólo 875,—ptas. es decir, la mitad de lo que cuestan en el resto de Europa.

Corre a tu tienda y pide más información de los juegos distribuidos por ERBE y sus nuevos precios, verás como ya no vale la pena "copiar" los programas, porque a partir de hoy:

Ser original te cuesta muy poco

875 ptas.

...el catálogo de los juegos Erbe en tu tienda, envíanos 50 ptas. en sellos de correos a Erbe. ...a 17 - 28010 Madrid y lo recibirás en tu domicilio.



» ERBE también se encargó de la distribución de juegos de compañías españolas como Dinamic.



» Si jugaste al *Doom II* y jamás viste esta caja es porque, seguramente, lo hiciste a través de una copia de dudosa procedencia. (Foto cedida por Martín Gamero)

nar como una distribuidora familiar a contar con una estructura departamental más óptima y eficiente. Peter Bagney se encargaba de la producción y las localizaciones al castellano de las instrucciones; Paco Pastor del desarrollo de nuevos títulos, Andy Bagney del área de ventas y, finalmente, María Jesús López del marketing y la relación con los medios.

Asimismo, a finales de la década de los ochenta, López asumió un nuevo rol: ser la máxima responsable de la nueva distribuidora MCM Software. "Se creó MCM como filial de ERBE para poder atender a esas otras compañías [10] que querían distribuir en España con nosotros. Sabían que invertíamos mucho dinero en marketing y promoción de los juegos, pero no deseaban estar en el mismo catálogo que su competencia", destaca. Además, a través de esta fórmula, ERBE y MCM conseguían mantener a raya el control de la distribución de videojuegos extranjeros en España.

Las dos compañías incluso compartían instalaciones e infraestructura (oficinas [11], personal y almacén), pero, como directora de MCM, López podía gestionar la empresa al margen de ERBE. "Podía tomar las decisiones de cara a los lanzamientos sin tener que pedir permiso a nadie y, para ello, contaba con mi propio equipo y director de ventas". Esta situación generaba "piques sanos con ERBE". "Aunque éramos menos, había meses que vendíamos más que ellos. Aunque, lógicamente, dependía del producto que tuviéramos entre manos".

Y las siglas de MCM, ¿a qué se deben? "Surgieron una noche en la que estábamos Paco, Peter y yo buscando un nombre para la empresa. Paco soltó: MCM. Le preguntamos que querían decir y nos respondió: A Melhor Compañía do Mondo. Nos quedamos con ese nombre. ¿Para qué buscar más?", reconoce.

DECISIÓN PERSONAL

A finales de 1988, el mercado de los videojuegos en 8 bits en España comenzó a resentirse. "Todo estaba cambiando", recuerda la directora de MCM. Los nuevos y viejos consumidores se había visto atraídos por consolas como Master System y NES, que ofrecían una "nueva experiencia" gracias a su sencillo sistema de cartuchos plug&play. En consecuencia, los microordenadores esta- ▶

[10] Ubi Soft, Elite Systems, Opera Soft, Image Works, Mirrorsoft, Activision y Firebird Sofware, entre otras.
[11] En el número 17 de la calle Santa Engracia, Madrid.

MARÍA JESÚS LÓPEZ



» [PS] A muchos jugadores nos voló la cabeza cuando sentimos el efecto de velocidad de *Ridge Racer.*



» [PS] *WipEout* fue una de las creaciones más espectaculares que Europa sumó al catálogo de PlayStation.



» James Armstrong comenzó en Columbia Tristar Home Entertainment como director financiero en el año 1983. Siete años después, pasó a convertirse en director general y consejero delegado de la compañía.

ban siendo desplazados como los principales sistemas de entretenimiento.

En pleno cambio de paradigma de la industria, circunstancias personales de López la llevaron a abandonar la Dirección de MCM y vender sus participaciones en ERBE, la compañía que con tanto esfuerzo había levantado cinco años antes. "Dejar ERBE y MCM fue una decisión personal, complicada y muy dura", explica, "teniendo en cuenta el éxito de las dos compañías, las tendencias que ya apuntaban al futuro y cómo se estaba desarrollando el mercado".

Pero el impasse profesional de López no duró mucho. El director general de New Software Center, Antonio Pascual, distribuidor de ventas de ERBE en Cataluña, se puso en contacto con la empresaria madrileña para unirse a la creación y lanzamiento de una nueva franquicia de tiendas llamadas New Canadian Store. Con esta nueva cadena de videojuegos buscaban un trozo del mercado donde desarrollar una oportunidad de negocio.

Esta "aventura canadiense" culminó con la apertura de una treintena de tiendas por toda España, una de las cuales, estuvo gestionada por la propia María Jesús López. En concreto, la de la calle Princesa en Madrid.

Pero hagamos un breve paréntesis en la historia de nuestra protagonista para volver a ERBE.

FUTURO INCIERTO

Tras la marcha de María Jesús López de ERBE, Paco Pastor también dejó la compañía para fundar SEGA España [12]. Andy Bagney tomó la Dirección, facilitó la entrada del grupo Inversiones Ibersuizas [13] como máximo accionista, y logró un acuerdo con Nintendo para distribuir las consolas

[12] Tras la propuesta del CEO de SEGA Europe, Nick Alexandre.
[13] Asociación entre Swiss Bank Corporation y Torreal, que contaba con 66 % del capital de la distribuidora española. CARLES, Esteban. Juegos de mercado. Pág. 80. La Vanguardia. (29 de septiembre de 1992)

El incendio en el almacén de ERBE fue el principio del fin de la primera época de la compañía. Aquello les costó la distribución de SNES y Game Boy en nuestro país.



» *Twisted Metal, Battle Arena Toshinden, Air Combat, Ridge Racer* o *Destruction Derby* son algunos de los juegos presentados en este vídeo VHS de 16 minutos de duración. (Foto cedida por Alejandro Zapatero)

Game Boy y Super Nintendo en nuestro país.

La empresa iba viento en popa y a toda vela, pero, durante la madrugada del 22 al 23 de febrero de 1993, un incendio destruyó el almacén de ERBE en Móstoles. Unas 50.000 consolas Game Boy y Super Nintendo quedaron calcinadas en su interior por un fuego "intencionado", según informó el Cuerpo de Bomberos de Madrid a los medios de comunicación. Las consecuencias no se hicieron esperar. En plena crisis, Inversiones Ibersuizas decidió depurar responsabilidades y descabezar a la cúpula de la empresa. Pese a estas medidas, el futuro de ERBE continuaba siendo incierto.

Es entonces cuando María Jesús López vuelve a aparecer en escena. "Cuando estoy con las tiendas Canadian, desde Inversiones Ibersuizas se ponen en contacto conmigo para ofrecerme la Dirección de ERBE. Pero sin ser accionista ni líos de esos", puntualiza. En la firma de capital riesgo sabían que la experiencia acumulada por López durante todos estos años, y el conocimiento del medio en sus diferentes facetas, podía ofrecer una visión muy amplia del negocio, las herramientas y estrategias necesarias para reflotar la empresa.

Inicialmente, López elaboró un análisis y un balance de la viabilidad de ERBE y, lo que encontró, no era nada bueno. La empresa era un espejismo de sus mejores tiempos. Pero, lejos de tirar la toalla, decidió sacar adelante ERBE, esta vez, junto a Antonio Peinado, ex-director de Proein. "Reportábamos directamente a Inversiones Ibersuizas", detalla la empresaria.

Sin la exclusividad de distribución de los productos de Nintendo [14], la compañía tuvo que volver al mercado que ya conocía, los ordenadores. En concreto, al PC. Revisaron los acuerdos de distribución con sellos como Lucas Film, Sierra Online y Maxis, desempolvaron algunos juegos "que estaban olvidadísimos"; recuperaron el nice price con la serie KIXX "donde se reeditaban juegos que fueros súper ventas"; e impulsaron las primeras colecciones de juegos en los quioscos con *MAXI Juegos ERBE* (1994) y *TOP Games PC* (1995). Además, consiguieron nuevas licencias como *Flight Simulator,* la enciclopedia *Encarta* y *Musical Instruments* de Microsoft, los simuladores de MicroProse, y *Doom II,* entre otros.

En este sentido, la máxima responsable de ERBE durante segunda época comenta que les costó "un montón de llamadas a Estados Unidos" para conseguir traer *Doom II* a España. "Era yo quien estaba a las 4 de la mañana al teléfono cuando la gente de GT Interactive me confirmó que nos daban la distribución en exclusiva. Te puedes imaginar la alegría que me supuso después de tanto trabajo y esfuerzo en las negociaciones".

A esta y otras exclusivas se sumó la decisión de acortar los tiempos entre el lanzamiento original de los juegos y su venta en España. Según explica, hasta entonces había una diferencia "en torno a 7 u 8 meses y eso no podía ser". ¿Qué hicieron en ERBE? Imitaron el modelo de negocio de la música que ya conocían, donde se lanzan los discos al mismo tiempo y en todos los territorios a la vez. Para lograrlo, realizaron una fuerte inversión para acelerar todos los procesos de localización de los juegos y los manuales. "Además, nos apoyamos en el formato CD-ROM", destaca López, "y así, redujimos al máximo la espera del consumidor español".

LA LLAMADA DE SONY

En 1995, y con María Jesús López y Antonio Peinado al frente de ERBE, la compañía estaba renaciendo de sus cenizas cual ave fénix. Tal era su potencial de crecimiento que el Grupo Anaya, bajo el sello Anaya Interactiva, decidió adquirir y absorber la distribuidora. Casualidades de la vida, coincide en el tiempo con una oferta a nuestra entrevistada "demasiado tentadora como para dejarla escapar": sumarse al lanzamiento en España de PlayStation. ▶

[14] La crisis surgida en ERBE a raíz del incendio de Móstoles llevó a la perdida del acuerdo de distribución con Nintendo Europa. Además, la marca japonesa ya se había asentado en el país como Nintendo España con Andy Bagney al frente, según recoge el periódico ABC en su edición del 26 de septiembre de 1993.

MARÍA JESÚS LÓPEZ





» López opina que los grandes doblajes en comenzaron con *FF VII*, que influyó en la creación en España de nuevos estudios de localización y doblaje para videojuegos. (Foto: PS España)



» Jon Cortázar (izquierda) reconoce la importancia que ha tenido el programa PS Talents para el impulso de su estudio Relevo Videogames.

▸ PERO, SITUEMOS EL CONTEXTO

Unos meses antes, el director de operaciones internacionales en Sony Pictures, Christopher Deering, se había convertido en presidente de Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) y tenía en sus manos la responsabilidad de liderar el lanzamiento de PlayStation en el viejo continente. Para capitanear el mercado español y portugués, Deering propuso a James Armstrong, amigo y antiguo compañero.

A su vez, Armstrong buscaba crear un pequeño equipo fuerte, con experiencia y competitivo. Es cuando surge el nombre de María Jesús López, a quién ya conocía de la época de CBS. Sabía cómo trabajaba, de su estilo amable y cercano pero, sobre todo, eficaz, que le había permitido ganarse la confianza y el respeto de la mayoría de los profesionales con los que había coincidido. Era una apuesta segura. En mayo de 1995, Armstrong levantó el teléfono de su despacho y llamó a López con la siguiente propuesta: "¿Quieres ser parte del lanzamiento de PlayStation en España?"

"No le contesté de la misma", asegura López. "Tenía pendiente acudir a la feria E3 en Chicago donde se presentaba PlayStation a puerta cerrada. Allí vi dos juegos que se me quedaron marcados para siempre: *Ridge Racer* y *WipeOut*. "Era como tener una máquina recreativa en casa, una nueva versión del *Out Run*". De vuelta a Madrid, López decide sumarse al área de Marketing y Comunicación de PlayStation. "Algunos amigos me preguntaron si estaba segura porque el mercado de las consolas no pasaba por su mejor momento [15]", recuerda.

En sus primeros meses de vida, la estructura de PlayStation España la formaba un pequeño equipo de profesionales 100% dedicados a la marca y con apoyo de varios departamentos de Columbia Pictures, propiedad de Sony.

El 29 de septiembre de 1995 PlayStation llegó a las tiendas españolas. En Sony intuían que los consumidores tenían dudas sobre la nueva máquina, así que se centraron en convencerles de que PlayStation no era un amor de verano, que la marca había venido para quedarse. Aunque tuvieron "un gran apoyo por parte de la prensa especializada", aquella desconfianza finalmente hizo acto de presencia y se saldó con un primer año fiscal [15] "muy complicado", según relata López. España "no pasaba por su mejor momento económico" y la consola había salido "a un precio muy elevado [17] que tuvimos que ajustar", se justifica. Los primeros seis meses vendieron en total 17.000 unidades.

Tras el tibio balance anual, desde PlayStation trasladaron a la empresa matriz en el Reino Unido que el mercado español era "distinto" y que necesitaban trabajar las campañas internacionales adaptadas al público local. Surgieron entonces algunos hitos como el acuerdo de distribución del VHS 'Abre tu mente al poder de PlayStation' en el

15 Las últimas máquinas de Sega y Nintendo no habían tenido tanto éxito y todavía quedaba el poso de los fracasos de Electronic Arts y Atari con 3DO y Jaguar, respectivamente.
16 Los años fiscales de PlayStation van de marzo a marzo, según explica la empresaria.
17 59.990 pesetas (360 euros).



» López afirma que el uso de deportistas "que representaban muy bien la marca" contribuyó a "vender muchísimo producto". En la foto, Gasol dándole a PlayStation Move.

número 42 de la revista *Super Juegos* 18; el esfuerzo por localizar los títulos al castellano 19; o la presencia de López en el programa de radio *Game 40* de Los 40 Principales, entre otros. "Siempre tenía miedo a que me preguntaran por los trucos de los juegos", reconoce.

Estas acciones consiguieron que, para el año 1996, en España hubiera 400.000 usuarios de PlayStation; y que, al año siguiente, esta cifra se incrementase hasta el millón. En opinión de María Jesús López, "conseguimos que todo el mundo volviera a jugar a la consola y reactivamos la industria española del videojuego", lo que llevó a que otras empresas third-parties instalasen sus propias redes de venta en el país.

Si con PlayStation Sony había conseguido entrar con fuerza en el mercado, con PlayStation 2 llegó a dominarlo. "Nos convertimos en líderes del mercado español. Eso nos obligó a no dormirnos en los laureles porque mantenerse en lo más alto es siempre complicado". Entre las acciones de marketing más destacadas durante esta época, López recuerda el "esfuerzo importante" por promocionar PS2 como reproductor de DVD y ampliar la oferta de ocio con las películas y los videojuegos para que la consola llegase a un mayor número de consumidores.

"Además, trajimos a desarrolladores extranjeros para la promoción de sus juegos, al igual que hace la industria del cine y la música; y fichamos figuras populares como Fernando Alonso, Pau Gasol, Dani Pedrosa, los hermanos Márquez, Rafa Nadal o Melendi para dar a conocer algunas franquicias". Una estrategia "clásica pero efectiva", tal y como define López, a la que se sumó el apoyo al desarrollo local de videojuegos, inicialmente para la consola PlayStation Portable (PSP) y que, a día de hoy, continúa bajo la iniciativa PlayStation Talents.

López considera que con PlayStation consiguieron reactivar el sector del entretenimiento digital en España

Con la llegada de la siguiente generación de consolas, PlayStation perdió su hegemonía frente a Nintendo Wii. Además, la fuerte competencia de Xbox 360 y la entrada de los dispositivos móviles en el mercado como alternativas de juego generó verdaderos quebraderos de cabeza a María Jesús López, ya convertida en directora de negocio de PlayStation Iberia. Sin embargo, es la época de los grandes eventos organizados por la multinacional para posicionar la marca y "acercar los productos al mayor número de consumidores", explica.

Eventos como PlayStation Experience en la Palacio de Vistalegre (Madrid), la presencia en ferias de todo el territorio español, el lanzamiento mundial de *Gran Turismo 6* en Ronda (Málaga) con su creador Kazunori Yamauchi o la entrevista al actor Willem Dafoe en prime time promocionando *Beyond: Dos Almas* en el programa de televisión *El Hormiguero* son algunas de las exitosas campañas impulsadas por López y su equipo que recuerda con mayor orgullo.

"Creo que es en esta época cuando, entre todos, conseguimos que jugar a videojuegos fuera socialmente aceptable, y que los medios generalistas y económicos hablaran de nuestro negocio de otra manera, con otro lenguaje", opina.

Tras el lanzamiento de PlayStation 4, María Jesús López sabía que era el momento perfecto para descansar y dar paso a las nuevas generaciones. "La industria ahora va mucho más rápida", comenta mientras reflexiona sobre su época en ERBE y MCM. "La inmediatez está presente en todos los procesos. El consumidor lo quiere y lo consume ahora y, además, quiere saber qué está pasando en todo momento", explica.

Toda esta velocidad tiene un efecto directo en la distribución, la logística de juegos y la manera de hacer las promociones. "Hace unos años no había tantas como ahora. Pero es normal. Antes solo había cientos de miles de jugadores cuando ahora estamos hablando de millones que, además, se conectan y juegan entre sí. Son cifras que a mí ya se me empezaban a escapar", reconoce.

Desde 2014 y tras 30 años de profesión, María Jesús López disfruta de las mieles de la jubilación rodeada de su familia y amigos, satisfecha por haber logrado llevar a cabo todos los propósitos que tenía en mente. "Si lo he logrado ha sido siempre gracias al empuje del equipo de personas con las que he tenido la suerte de trabajar y que me han enseñado un montón", termina confesando a *Retro Gamer* esta leyenda viva de la industria del videojuego en España.

Agradecimientos: Tais San José, Jesús Martínez del Vas y Susana Martín.

18 Octubre de 1995.
19 López pone como ejemplo la traducción del *Final Fantasy VII* porque "amplió el número de posibles jugadores".

MAESTROS DEL RETRO: **LA HISTORIA DE**

M2

DESDE 1993, M2 SE HA DEJADO LA PIEL PARA OFRECERNOS LAS MEJORES EXPERIENCIAS DE JUEGO. EN ESTE REPORTAJE DESCUBRIMOS LA PASIÓN Y EL AMOR HACIA LOS JUEGOS CLÁSICOS QUE ANIMAN A NAOIK HORII Y A SU EQUIPO A SUPERARSE A SÍ MISMOS EN CADA TÍTULO

Texto de Darran Jones

M2 es sinónimo de calidad. Uno y otra van de la mano. Cuando los *Sega Ages 2500* se estaban yendo al garete debido a algunas decisiones poco acertadas, fueron las excelentes compilaciones de M2 las que lograron captar el interés de la gente. Se sabe cuando un proyecto es de M2 porque la empresa va siempre un paso más allá. Cuando Square Enix decidió relanzar su serie *Mana* en Nintendo Switch, por ejemplo, M2 se encargó del desarrollo y decidió traducir al inglés *Trials of Mana* para que los jugadores occidentales pudieran disfrutar al fin de una versión oficial. Este respetado desarrollador ha trabajado con algunos de los *publishers* más importantes del mundo y ha revitalizado numerosas franquicias clásicas como *Castlevania, Contra* e incluso *Sonic The Hedgehog*.

M2 tiene ahora más trabajo que nunca ya que continúa trabajando en los *Sega Ages* para Switch, el reciente lanzamiento de Mega Drive Mini y la noticia de que está detrás de la PC Engine Mini de Konami que saldrá en 2020. Esta actividad frenética supone una edad de oro para una empresa que se ha creado una reputación, tanto dentro de la industria como entre los fans, por la emulación tan precisa que logra, por su eficacia técnica y porque siempre está dispuesta a esforzarse todo lo que sea necesario para garantizar que sus lanzamientos sean lo mejor posible.

En el excelente documental *M2: Complete Works* de *My Life in Gaming* sus creadores no se cortan ni un pelo en elogiar a los integrantes de M2, los llama"supergenios" y dice que suponen "todo un referente de cómo hay que emular juegos antiguos en las plataformas modernas". No paramos de escuchar historias sobre el ingenio y la destreza técnica de M2, pero el CEO de M2, Naoki Horii, nos da toda una lección cuando cuenta cómo empezó en el mundo de los videojuegos: "No recibí ninguna formación formal en la escuela, pero en aquel momento las librerías estaba repletas de material que te enseñaba a utilizar un ordenador partiendo de cero así que cualquiera podía aprender si de verdad quería hacerlo".

Una de estas personas que de verdad quería aprender cómo funcionaban por dentro los ordenadores personales fue el veterano miembro de M2 y jefe de Programación Tetsuya Abe, quien escribió el código del primer juego comercial de M2, *Gauntlet IV*. "Fui totalmente autodidacta y mi maestro fue el manual" bromea. "Después de aprender lo básico, empecé a crear herramientas y modificar juegos, aunque no fue hasta la universidad cuando pensé en crear un juego por mí mismo. Cuando empecé a desarrollarlo, tomé *Gauntlet* como modelo ya que me pasé muchas horas jugando con él cuando estaba en el instituto y me sabía de memoria las especificaciones".



"Admiraba con toda mi alma los juegos de Atari"
Naoki Horii

M2 es famoso por sus habilidades técnicas para sacar el máximo provecho del *hardware*, así que tiene bastante lógica que uno de las primeros ordenadores que utilizó la empresa fuese el carísimo X68000 de Sharp, que era tan potente que producía unos ports de las recreativas sorprendentemente precisos, algo que no pasó inadvertido para el equipo. "No elegimos el X68000 solo por eso, es que el *hardware* era im-



» [MD] La conversión de *Gauntlet* es compatible con el adaptador de 4 jugadores de Mega Drive.





» [Game Gear] Pese a los recortes, la versión de *Gunstar Heroes* es magnífica.



» [PS2] Las compilaciones de M2 permiten ajustar casi todas las configuraciones.

MÁS QUE RETRO

NO SOLO DE JUEGOS CLÁSICOS VIVE M2

En este artículo nos hemos centrado en el gran trabajo retro de M2, pero también ha que recordar que no solo viven de rehacer y crear ports de juegos antiguos. El estudio ha desarrollado una serie de títulos propios desde finales de los 90, empezando por *Doki Doki Poyacchio* para PlayStation y luego han llegado a múltiples sistemas como Game Boy Advance, Nintendo DS, PSP, PC y, más recientemente, Nintendo Switch. La mayoría de estos trabajos no han salido de Japón, como la adaptación de la serie de manga *Occultic;Nine* y la novela visual *Duramis 15*, pero muchos de sus juegos para PC han empezado a aparecer en servicios como Steam. Es el caso de *Malus Code, Koihime Enbu* y *Tokyo School Life*.

El mayor éxito de M2 en Occidente con sus juegos es sin duda su selección de versiones de *ReBirth* que crearon a finales de los 90 para Konami. Los tres juegos se basaban en *Castlevania, Gradius* y *Contra* y la crítica los recibió muy bien. "Nos gustaría que nos conocieran más por este trabajo y seguir haciéndolo", admite Horii. "Hay una montaña de trabajos parecidos que nos gustaría llevar adelante. A los creadores de juegos que hay ahí fuera les digo: ¡Aceptamos invitaciones!". M2 también se encarga de proporcionar una buena cantidad de soporte técnico y crea middleware que después licencia a otras empresas. Uno de los ejemplos es el motor E-mote, que acelera el proceso de animación al crear personajes de novela gráfica y que se ha usado en mil cosas, desde el *Graffity Smash* de Namco hasta el *Go Go Nippon* de Mangagamer.



» [Mega Drive] El modo Quest de *Gauntlet* permite a los aventureros explorar cuatro torres y tiene ligeros toques de RPG.





» [Wii] M2 lanzó casi 100 juegos de Mega Drive en la consola virtual de Wii, incluido un port de *Strider*.





» [Wii] *Castlevania Rebirth* demostró que M2 puede hacer grandes juegos y respetar la serie de la que proceden.



» [Xbox 360] El *Capcom Arcade Cabinet* de M2 incluía 17 juegos distribuidos en cinco packs de tres juegos, con dos títulos extra si adquirías el full set.

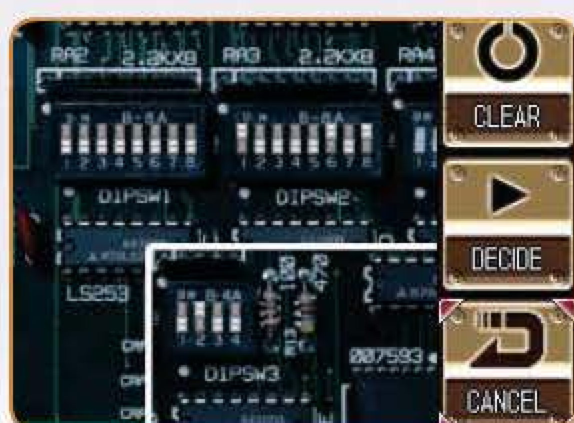
MÁS Y MEJOR

LOS DETALLITOS POR LOS QUE DESTACAN LOS JUEGOS DE M2



Gauntlet IV

El primer juego de M2 inauguró la tradición de la empresa de darlo todo en sus trabajos, algo que sigue sucediendo hoy día. La conversión de *Gauntlet* en sí es bastante impresionante, pero es que además viene con el añadido del modo Quest que añade algunos toques ligeros de RPG y en el que los héroes recorren cinco grandes torres. Incluye dos modos más, Record y Batalla, lo que añadía una gran rejugabilidad al conjunto.



Konami Classics Series: Arcade Hits

Nos gusta el cariño que pone M2 en los detalles, como en las recopilaciones de Konami y Namco que el estudio realizó para DS. Además de crear representaciones auténticas de cada juego y añadir todo tipo de materiales complementarios, M2 llegó a incluir representaciones de las placas de las recreativas para que ajustaras los interruptores con el stylus.



Fantasy Zone II

Este es sorprendente. Cuando M2 lanzó su *Fantasy Zone* para PlayStation 2 en 2008, la empresa decidió realizar una versión arcade de *Fantasy Zone II* ya que el CEO de M2 siempre se había quedado con la espinita clavada de que el juego original de Master System no hubiera tenido una versión en recreativa. Para lograrlo, M2 utilizó el *hardware* original de System 16 y pagó el coste adicional de acabar el juego cuando se terminó el presupuesto original.



Sega Ages: Virtua Racing

M2 conjura un poco de su magia técnica en la conversión de la recreativa de carreras poligonales de Sega . Además de conseguir que el juego se ejecute a 60 imágenes por segundo (el arcade iba a 30), este port también incrementa de forma brutal la distancia de dibujado, mejora mucho la resolución y añade la música de la versión de 32X. ¡Y ofrece hasta 8 jugadores con una sola Switch!



» [Switch] La *Contra Collection* incluye todas las versiones de *Hard Corps*. Esta es la versión PAL, *Probotector*.

presionante, podía incluso reproducir *Gradius*, así que todo el equipo se compró uno", explica Horii. "La verdad es que me quedé mucho más tranquilo cuando descubrí lo fácil que era llevar juegos del X68000 a Mega Drive. Creo que si no hubiera existido el X68000 me habría comprado un Amiga para *Marble Madness* e *Interceptor* (luego me lo compré para *Lemmings* y *Megademo*)", añade con una risita. Para Abe, estaba muy claro que debían elegir el carísimo *hardware* de Sharp era la opción más lógica porque con él M2 podría conseguir el objetivo que se había fijado el estudio. "Lo compramos porque era el mejor ordenador para crear videojuegos", sentencia. "Las especificaciones de *hardware* eran las más adecuadas, y también lo era el entorno de desarrollo para programas como el compilador de C. Era una máquina muy potente para el desarrollo de *software*".

La facilidad con la que se podían portar los juegos de Sharp a la Sega Mega Drive llevó a que M2 se centrase en esta consola para desarrollar su primer juego. También permitió a Abe hacer realidad el proyecto que había empezado cuando era universitario. "*Gauntlet* fue la primera recreativa a la que jugué en serio, era mi favorita", comenta entusiasmado el veterano desarrollador. "Hacía falta mucha estrategia: los jugadores tenían que avanzar por los niveles utilizando distintas técnicas y cambiando de estilos de juego. Además, tenían que planificar cómo iban a utilizar la magia. Me atraía mucho la idea de jugar teniendo que controlar todo esto". Horii también explica por qué decidieron convertir un juego que tenía ya un tiempo a Mega Drive. "Me impresionó la ambientación laberíntica de *Gauntlet*. De hecho, admiraba con toda mi alma los juegos de Atari en general. Recuerdo haber visto capturas de pantalla de *Gauntlet* para el Atari ST en una revista japonesa y soñaba con jugar a una versión de alta calidad de ese juego en mi casa en Japón", cuenta.

Aunque la conversión que M2 realizó de *Gauntlet* era impresionante, a la editora Tengen le parecía que le faltaba algo para el mercado de consolas y pidió a M2 que añadiera algo más. Con estos extras el estudio pudo publicar su primer juego y definió las bases para las conversiones que ha realizado desde entonces M2 de juegos clásicos. Abe explica: "Como la versión de recreativas era infinita, se nos ocurrió añadirle un modo historia con final para que el jugador tuviese esa sensación de haber logrado algo, de realización. También creamos un mapa que los jugadores podían limpiar utilizando las técnicas tradicionales de las recreativas, así que pensamos que sería genial introducir a los jugadores también a otras técnicas menos conocidas".

El excelente trabajo con *Gauntlet* de M2 llamó la atención de Sega, que contactó con la empresa para que hiciesen un juego para el sistema Game Gear. Tras negarse en varias ocasiones, M2 sugirió una ambiciosa conversión del *Gunstar Heroes* de Mega Drive, el run-and-gun con el que debutó Treasure y que fue un gran éxito en la máquina de 16 bits. M2 se puso manos a la obra pero pronto los responsables del estudio se dieron cuenta de que la conversión del juego de *Treasure* no iba a ser tarea fácil y que tendrían que modificar algunas cosas o incluso eliminarlas. "Hubo dos razones para realizar los cambios: el desarrollo limitado y la limitada capacidad de la ROM" explica Jun Okada, jefe de Programación en *Gunstar*. "La última era la más importante de las dos. 'Dice Palace' ('El Palacio de los Dados') fue el primero que se recortó. Estaba construido con distintas fases lo que, claro está, ocupaba más espacio ROM. Decidimos eliminarlo con lágrimas en los ojos". Pero los recortes no acababan ahí. La fase del vagón de mina se modificó y Red utilizaba una mochila a propulsión para moverse por el escenario, el enfrentamiento con Seven Force cambió radicalmente y se modificaron algunos niveles más. Pero la mayor pérdida, sin duda, fue la pérdida del segundo jugador, Blue. "Quitar a Blue como personaje jugable fue un problema grave para nuestros jugadores", continúa diciendo Okada. "Las acciones realizadas por los personajes jugables consumen mucha ROM. Se nos rompió el corazón cuando descubrimos que no nos quedaba espacio de sobra y había que eliminar a Blue también".


» [PC] *Bloody Butterfly* es uno de los últimos lanzamientos de M2. Salió en 2018.

En las conversiones es habitual que se produzcan recortes, sobre todo si son de recreativa, pero a M2 no le gustaba tener que hacer cambios tan profundos en un juego al que el equipo respetaba tanto. La solución evidente, al menos para M2, fue reconfigurar el juego para tener en cuenta los cambios que se habían realizado. "Eliminar simplemente a Blue hubiera supuesto borrar la existencia del personaje. Así que creamos un nuevo escenario en el que Blue trabajaba para otra facción", explica Okada. "Se ve a Blue en su nave en el fondo en la fase final de la lucha con Seven Force. También expresa la revancha contra un "eliminado" Seven Force junto a la desaparición de la fase de dispa-



3D Out Run

Todos los juegos 3D de M2 se ven magníficos, pero la conversión de *Out Run* es especial. Como *Space Harrier*, *After Burner* y *Power Drift*, cuenta con un modo que simula los movimientos de la cabina Deluxe original. Además, la velocidad de imágenes por segundo pasa de 30 a 60 (aunque hay una opción de 30 fps), completar etapas desbloquea mejoras para el Ferrari y se añaden dos nuevas pistas: Cruising Line y Camino a Mi Amor.



Sega Ages: Phantasy Star

Phantasy Star es un buen ejemplo de como M2 consigue crear algo que mejora enormemente el lanzamiento original. El nuevo modo Ages es excelente por los cambios que incluye. Hay menos encuentros aleatorios, cuenta con un menú que explica mejor los objetos del juego, los hechizos y la magia y recibimos mucho más dinero y puntos de experiencia. Se completa con un excelente automapping.

LA CONEXIÓN SEGA

M2 TIENE UNA LARGA RELACIÓN CON EL FABRICANTE JAPONÉS

SEGA AGES 2500

La serie de Sega para PS2 tuvo unos principios bastante fallidos; gracias a una variedad de *remakes* que van desde lo más grande (*Virtua Fighter 2*) a lo peor (*Golden Axe*). M2 se involucró en la serie a partir del *Volumen 20*, y contribuyó con *ports* perfectos para diversos juegos clásicos que incluían *Space Harrier, Monster World, Fantasy Zone* y *Gunstar Heroes*.



SEGA VINTAGE COLLECTION

La siguiente colaboración importante de M2 con Sega se plasmó en una serie de recopilaciones para Xbox 360 y PS3, la mayoría de las cuales habían salido como lanzamientos individuales. Entre ellas estaban las trilogías *Golden Axe* y *Streets of Rage*, así como *Monster World Collection*, que incluía una versión de *Monster World IV* que había salido antes sin traducir.



3D CLASSICS

M2 obró maravillas en la 3DS y nos trajo un puñado de *ports* excelentes de Mega Drive y recreativas (con *ports* adicionales de Master System y SG-1000 para el lanzamiento de compilaciones físicas). Además de unas 3D geniales, la mayoría de los juegos contaban con extras como nuevas mecánicas de juego o hilarantes secuencias de los créditos (hola, *Streets Of Rage 2*).



SEGA AGES SWITCH

Los proyectos más recientes de M2 son exclusivos de Nintendo Switch e incluyen una variedad de juegos de Master System, recreativas y Mega Drive, incluyendo *Sonic The Hedgehog, Gain Ground* y *Columns II*. Hasta ahora han salido 11 juegos para la consola híbrida y M2 ha anunciado otros ocho, ente ellos están *Shinobi, Herzog Zwei* y *G-LOC: Air Battle*.



MEGA DRIVE MINI

Ya hemos podido comprobar que la última asociación de M2 con Sega ha sido un trabajo impresionante con este sistema en miniatura. Ofrece la excelente emulación que cabría esperar de M2, así como dos juegos nuevos exclusivos y una barbaridad de extras, como la posibilidad de jugar distintas versiones regionales de juegos clásicos.





"Normalmente los publishers nos piden los juegos que quieren lanzar, pero a veces somos nosotros los que pedimos un título"
Naoki Horii

ros... y hasta aquí puedo leer, así que aquellos que tengan interés pueden ver los finales de las dos versiones. Creo que tendrán un momento '¡anda!'".

Gunstar Heroes salió solo en Japón, pero fue tan bien que M2 no tardó en convertirse en el equipo de cabecera de Sega para los proyectos basados en juegos retro. La empresa se encargó de varios trabajos para Sega que incluían el *port* del primer *Sakura Taisen* de Saturn a PC y una labor bastante grande en la serie *Sega Ages* que se creó para PlayStation 2. Otras empresas estaban haciendo *remakes* de juegos clásicos de Sega, pero M2 decidió emular las versiones originales para que fuesen lo más precisas posible a sus equivalentes de recreativa o sistema doméstico. *Space Harrier*, los juegos de *Monster World* y *Gunstar Heroes* (junto a *Dynamite Headdy* y *Alien Soldier*) son solo algunos de los juegos que abordaron y la empresa no tardó en llamar la atención de otras editoras que querían dar nueva vida a sus clásicos. "Normalmente los *publishers* nos piden los juegos que quieren lanzar, pero a veces somos nosotros los que pedimos un título" cuenta Horii sobre la larga relación que M2 ha desarrollado con empresas como Sega y Konami. "Los títulos que ha sacado M2 son los que solicitamos... aunque, ahora que lo pienso, muchos de ellos son sencillamente los que la plantilla quería hacer".

Horii y su equipo no solo asumen un proyecto porque amen el juego en el que van a trabajar, también les parece que es importante preservar algunos títulos clásicos para que las nuevas generaciones puedan disfrutarlos. "Creo que es vital desde un punto de vista archivístico, así que nos esforzamos en conseguir fidelidad dentro de lo que se puede hacer" continúa Horii. "En primer lugar, para no empañar el recuerdo cuando [rehacemos] el juego, para lo que nos esforzamos en que el resultado no sea un *port* decepcionante. Esto es más evidente cuando se está jugando, pero la falta de un mando de I/O directo, de *hardware* para el almacenamiento de frames o TV LCD en alta resolución supone desafíos adicionales cuando se trata de emular la sensación retro de un juego".

No obstante, no es fácil trabajar con juegos antiguos, sobre todo porque puede que ya no estén disponibles los recursos que se necesitan. Durante estos años hemos informado muchas veces de que hay juegos que se han perdido para siempre porque los códigos fuente originales se han perdido, de forma que empresas como M2 están a menudo a merced de los editores cuando se trata de convertir un juego clásico. "En ocasiones no tenemos nada", admite Horii. "Cuando esto sucede, recopilamos cualquier información que podamos encontrar y se la enviamos a los

desarrolladores. A menudos tenemos una placa o un cartucho que funcionan, pero nada del código fuente. En las pocas ocasiones que tenemos el código fuente, a veces es porque lo había conservado personalmente algún miembro del equipo de desarrollo". Para M2 es igualmente importante que se incluyan todos los accesorios que van junto al código principal, y eso incluye el póster, los diseños del bisel, material de producción antiguo y todo aquello que pueda dar más valor al producto final. Es otro aspecto de la minuciosa labor de documentación que lleva a cabo M2 y que no siempre es fácil. "A menudo nos llegan directamente de las editoras, pero en otros tantas ocasiones es el personal de M2, que siente pasión por el juego, el que lo recoge a base de súplicas y amenazas", se ríe Horii.

Lo de las amenazas es broma, claro, pero indica hasta qué punto el equipo de Horii se implica en los juegos que crea. Para M2 no es suficiente con desarrollar una versión fidedigna de un juego clásico, también quiere modernizarlo y conseguir que se sienta como algo especial, ya sea añadiendo nuevas fases, remezclando la secuencia de créditos o con ajustes que incrementan de forma espectacular el rendimiento del juego. Añadir extras en los *ports* se ha convertido en una carta de presentación de M2, pero no siempre ha resultado sencillo y a menudo puede suponer que han tenido que trastear en el código original o que para conseguir el efecto deseado hay que recurrir a otros métodos. "Algunos se integran de forma interna, pero otros se hacen externamente" explica Horii. "Mucha gente habrá oído hablar de la integración 3D [para la serie *3D Ages* de Sega] para lo que se desarrolló una versión virtual de la Mega Drive que pudiese mostrar imágenes en 3D a la que se llamó 'GigaDrive'. El código de esta emulación se implementó en la 3DS. Crear un emulador de un *hardware* que no existe es un locura, pero es divertido. Para nosotros no es una novedad emular un hardware inexistente, y lo vemos como parte de nuestro trabajo de añadir nuevo contenido".

Recientemente M2 ha impresionado a los aficionados a los *shmup* con su serie *ShotTriggers*, en la que ha llevado a PS4 los clásicos *Ketsui*, *Battle Garegga*, *Sorcer Striker* y *Dangun Feveron*, y en diciembre sale en Japón el juego de culto *ESP RaDe*. Esta serie es un ejemplo más de cómo el equipo crea algo en lo que está muy involucrado. "Nos afectó mucho ver cómo nuestros queridos juegos de tiros perdían fuelle", sostiene Horii. "Temíamos que estos juegos no pudieran revivir. Pensamos que si todavía quedaban fans del género era nuestra oportunidad. La mayoría de los integrantes de M2 adora los juegos de disparos, tanto que organizamos unas partidas a *Battle Garegga* mientras tomábamos algo viendo los cerezos en flor".

Por cosas como esta nos gusta que existan empresas como M2. Un equipo de apasionados desarrolladores que no se limita a llevar juegos clásicos a la mayor cantidad de jugadores posible sino que viven y respiran por y para los videojuegos. Lo demuestra el hecho de que, al acabar la entrevista, Naoki Horii dijo que tenía algo más que añadir. "Es una pregunta para nuestros jugadores", dijo. "¿Amas los videojuegos? ¿Qué te gusta más? ¿Hay algo (dentro de lo razonable) en lo que te gustaría que trabajase M2? ¡Ponte en contacto con Horii!". Es la mejor demostración de que M2 quiere con todas sus fuerzas empatizar con lo que le gusta a la gente de sus creaciones y desea con toda su alma que los jugadores amen sus juegos. *



» [Xbox One] En M2 les encantan los matamarcianos clásicos, de ahí la revisión de *Battle Garegga*.



» [3DS] M2 ha realizado *ports* de *Gunstar Heroes* en varias ocasiones a lo largo de estos años. La conversión en 3D es sin duda la más asombrosa visualmente hablando.



» La versión de M2 de *Gunstar Heroes* tiene mucha demanda. Puede costar entre 70 y 220 euros, según el estado.



» [PS3] M2 lanzó una serie de juegos para SNK como parte de su servicio NeoGeo Station. Este es *Shock Troopers*.

ENTRE COLEGAS

MIKE MIKA Y FRANK CIFALDI, DE DIGITAL ECLIPSE, EXPLICAN POR QUÉ M2 ES ESPECIAL

¿Cuándo conocisteis a M2?

Frank Cifaldi: La primera vez que oí hablar de M2 fue cuando trabajaban con Sega en la serie *Sega Ages* para PS2. Yo era un ferviente defensor de la preservación de juegos a través de la emulación por *software* y pensé que era brillante la estrategia de Ages de reempaquetar estos juegos en los sistemas modernos.

Mike Mika: Si retrocedemos un poco más, descubrí a M2 en la Genesis (Mega Drive) con su increíble *port* y puesta al día de *Gauntlet,* al que llamaron *Gauntlet IV.* Fue la razón principal por la que compré una Genesis. Estaba enamorado de ese juego y me convertí en súper fan del equipo que lo había desarrollado.



» Frank Cifaldi trabaja en Digital Eclipse como jefe de Restauración.



» Mike Mika es el jefe de D.E. y siente un gran respeto hacia M2.

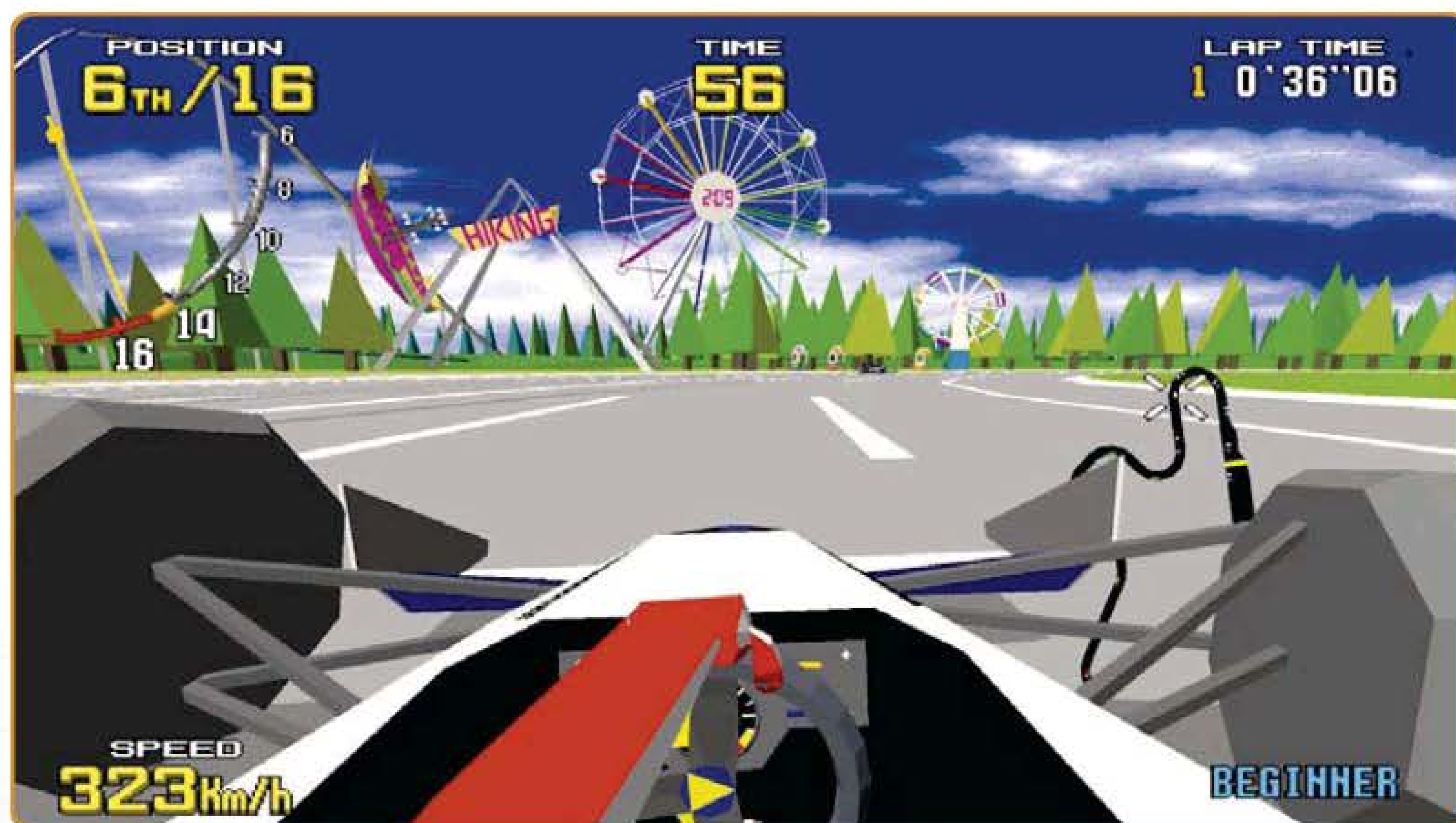
¿Qué fue lo primero que te llamó la atención de los juegos del estudio?

FC: La primera vez que pensé: "Vale, estos tíos saben lo que hacen" fue cuando vi *Sega Ages 2500 Vol 25: Gunstar Heroes Treasure Box*, que incluía una versión beta de *Gunstar Heroes* en Mega Drive. En aquel momento llevaba años documentando las *builds* de juegos incompletos a través de medios digamos, eh, 'cuestionables legalmente'; era mi hobby y mi pasión. Así que fue muy gratificante verlo en un producto comercial. Fue la primera vez que sentí que abría los ojos a la posibilidad de que aficionados como yo estuviesen también trabajando en la industria.

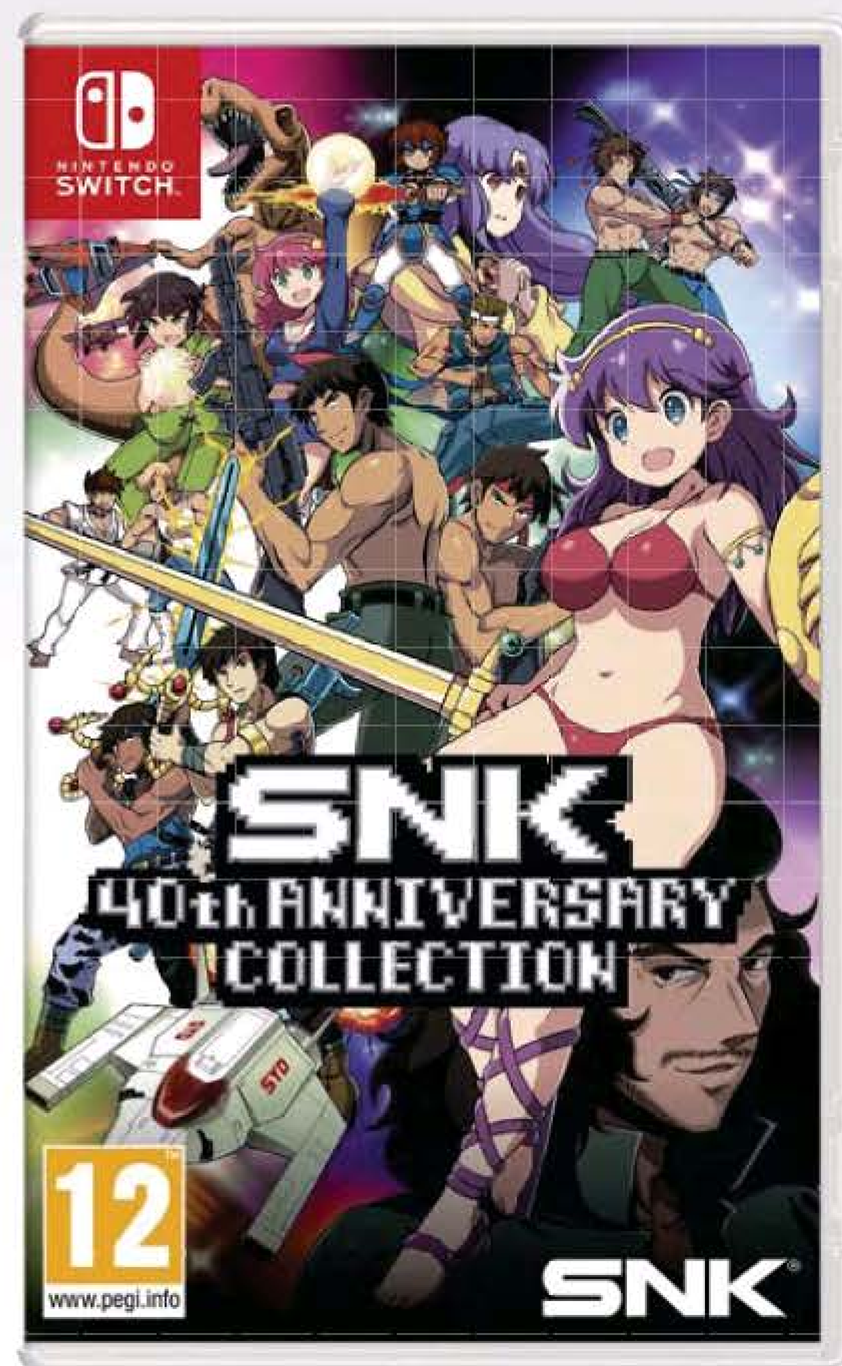
MM: *Sega Ages Virtua Racing*. Solía viajar horas para llegar a Cedar Point, un parque temático de Ohio, para jugar los cuatro a la recreativa. En aquel entonces era uno de los juegos más alucinantes y técnicamente avanzado que había. El lanzamiento que M2 ha hecho en Switch es el mejor homenaje a los seguidores del juego, y es muy consciente de lo que le daba magia. Jugar en el multijugador local a pantalla partida es mucho más importante de lo que yo creía y me hizo darme cuenta de que hacer *ports* y emular no es solo un ejercicio técnico, sino que también es contextual y emocional. Necesitas portar el momento, las vistas, los sonidos y el entorno social que rodean al juego.

¿Cuánta habilidad técnica se necesita para que los juegos antiguos funcionen sin problemas (o casi) en los sistemas más actuales?

MM: Algo con lo que todos nos peleamos, y M2 estaría de acuerdo conmigo, es reducir el tiempo que transcurre desde que pulsas el botón hasta que se ve el resultado en la pantalla. Si jugabas, por ejemplo, en una Mega Drive con un monitor CRT no se percibía latencia. Hoy día esto es imposible en nuestro mundo digital. Todos los sistemas de juego actuales tienen *input lag,* porque los sistemas y los televisores modernos necesitan algo de procesado antes de dibujar la pantalla. En los juegos nuevos no se nota porque están diseñados teniendo en cuenta ya esas limitaciones, pero cuando pones en estas plataformas un juego antiguo, los jugadores más sensibles sí notan que no transmite la misma sensación que en los viejos tiempos.



» [Switch] Mike tiene la sensación de que la versión de M2 de *Virtua Racing* es clavada al juego original.



» La excelente compilación de SNK que hizo Digital Eclipse tiene un modo 'Watch' genial que incluso supera a M2.

Contadnos cómo inspiró M2 el modo Challenge de la *Mega Man Legacy Collection* de Digital Eclipse.

FC: El modo Challenge de *Mega Man Legacy Collection* se inspiraba directamente en la versión de PS3 de *Monster World IV.* Ese juego tenía un modo nuevo que se desbloqueaba al acabar el juego principal en el que había que recorrer lo más rápido posible tres mazmorras, y un cronómetro registraba el tiempo. Cuando empezamos con la *Mega Man Legacy Collection* para Capcom, la característica más importante que nos pidieron fue que creásemos nuevos niveles y desafíos en el juego original para los jugadores. Al principio hablamos de tomarnos un tiempo para *hackear* las ROM directamente para crear nuevas fases de mini desafíos. Pero las restricciones de tiempo y de presupuesto del proyecto lo hicieron inviable, así que buscamos nuevas formas de disfrutar de los originales, y nos





inspiramos en M2. En lugar de crear contenido nuevo, remezclamos lo que ya estaba ahí. Los niveles de Challenge en *MMLC* recorren varios juegos de la serie y nos dan poderes y habilidades que se supone no tenemos en esas fases de cada juego, lo que se convierte en una novedad incluso para los *speedrunners* más experimentados.

¿Cuál creéis que ha sido el logro más importante de M2 hasta ahora y por qué?

FC: Con *Sega Ages: Phantasy Star* encontraron el equilibrio perfecto entre mejorar el juego para el público moderno y no cambiar nada la esencia del juego. Los cambios que hicieron, el automapping, reducir los encuentros aleatorios, mejorar los bonus por luchar y que el personaje anduviera más rápido, mejoran el juego pero no alteran la intención del original de ninguna manera. He jugado al *remake* con todas las mejoras activadas y era el mismo juego que amaba hace años... solo que tenía más en cuenta el tiempo. Si todos los que estamos en el negocio de recuperar juegos antiguos en plataformas modernas podríamos aprender mucho de todo esto.

Como desarrollador de juegos tenéis un perfil similar ¿Os veis como competencia de M2?

FC: Si existe alguna competición con M2 no es en los negocios, sino en la parte creativa. Vemos algo que ellos han logrado y pensamos "¿Cómo es que no se nos ocurrió a nosotros antes?" y nos devanaremos los sesos para contraatacar con una idea que les provoque a ellos la misma reacción. No sé si están familiarizados o no con nuestro trabajo, pero espero que al menos alguna vez les haya sucedido a ellos.

MM: Estoy de acuerdo con Frank. En la parte de negocios ha sido más una colaboración con M2 que una competición. Somos muy pocos los que nos dedicamos a este trabajo, y cada uno plasma su propio estilo y enfoque que, creo, proceden del hecho de estar en el mismo espacio desde hace tanto tiempo. Me parece fascinante que me pueda descargar un juego de M2 y tener una perspectiva puramente de consumidor y que me sorprenda, y apreciarlo sin tener una mirada crítica o cansada. Luego, claro, los disecciono, pero puedo entrar en el juego y divertirme sin cortapisas. Eso es un gran testamento por el amor hacia el género.

¿Podríais colaborar en el futuro con M2?

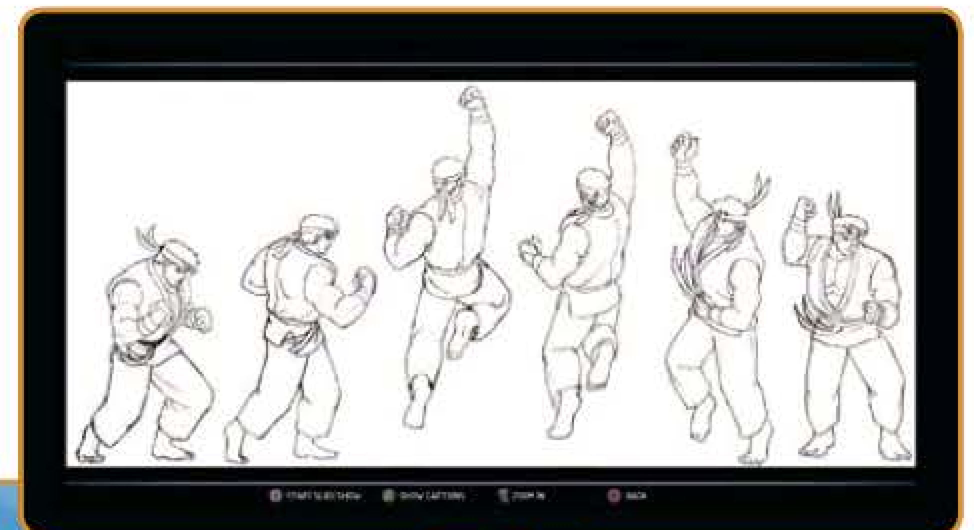
MM: No sé si tiene sentido desde el punto de vista logístico, pero claro que veo que podemos trabajar juntos. Cada uno tenemos puntos fuertes específicos de los que el otro carece, ¡lo que hace que las cosas se pongan interesantes! Muchos de nosotros tenemos experiencia como editores, por eso se nos da bien la parte de "museo virtual" que incluimos en nuestros productos. Si tengo que definir la diferencia clave entre M2 y Digital Eclipse, yo diría que M2 se acerca a sus productos como fans y nosotros lo hacemos como educadores.

FC: Yo suelo decir que no hacemos juegos, hacemos libros de arte que se juegan en un televisor, y somos muy buenos buscando materiales de desarrollo originales, metiéndolos en los juegos y enseñando a nuestro público en la historia y el contexto. M2, por otro lado, sobresale más que nosotros en editar juegos antiguos para que sean más accesibles. Puede ser muy interesante ver cómo esas dos filosofía podrían unirse. Quizás sería un choque algo incómodo pero tal vez el resultado fuera mucho mejor de lo que podemos hacer solos.

> **"Ha sido más una colaboración con M2 que una competición, somos muy pocos los que nos dedicamos a este trabajo"**
> Mike Mika



» Frank cree que el relanzamiento por M2 de *Phantasy Star* es de los mejores logros del estudio.



» [PS4] La colección *Street Fighter* de Digital Eclipse muestra una gran cantidad de material sobre el desarrollo del juego.



» [PS4] Los desafíos de la colección *Mega Man* se inspiraron directamente en un juego anterior de M2: *Monster World IV*.

AMSTRAD CPC
35 AÑOS 35 JUEGOS



Este mes de diciembre se cumplen 35 años desde que Amstrad lanzara al mercado su primer ordenador en España y por eso os traemos este repaso anual a 35 de los mejores juegos nacionales (y alguno internacional) que han visitado el Amstrad CPC desde aquel lejano 1984 hasta el presente 2019

Atila Merino "blackmores"

1984 FRED

● **DESARROLLADOR:** INDESCOMP ● **GÉNERO:** AVENTURA



Lo primero que hay que decir de *Fred* es que gracias a él (y a *La Pulga*, también de Indescomp), José Luis Domínguez consiguió la distribución oficial del Amstrad CPC en nuestro país, transformando con el tiempo a Indescomp en Amstrad España y siendo el culpable de que la mayoría de nosotros hayamos crecido con el primer ordenador de Alan Sugar.

Dicho esto, *Fred* era una aventura en la que teníamos que localizar la salida de cada uno de los laberintos que se nos presentaban, aunque a veces fuera extremadamente difícil o directamente imposible, ya que los laberintos eran siempre aleatorios y podía dar la casualidad de que se generase sin salida.

Conocido en el Reino Unido como *Roland on the Ropes*, fue uno de los juegos de lanzamiento para el Amstrad CPC464 en tierras británicas; para ello, el equipo de Indescomp formado por Fernando Rada, Carlos Granados, Camilo Cela y Paco Menéndez, tuvo que trabajar a contrarreloj para convertir la versión original de ZX Spectrum en tan solo un mes.

En *Fred* nos toparemos con todo tipo de enemigos, como ratas, fantasmas, vampiros, momias o esqueletos, pero también recogeremos una gran variedad de tesoros y objetos que nos ayudarán a superar cada nivel, como la pistola, a pesar de su escasa munición. Sin duda, un juego imprescindible para el Amstrad CPC, y el mejor desarrollado en 1984 por un equipo español. Su dificultad, como la de tantos otros juegos creados aquí, es legendaria.



1987 LA ABADÍA DEL CRIMEN

● **DESARROLLADOR:** OPERA SOFT ● **GÉNERO:** AVENTURA

Mucho se ha dicho ya sobre el proclamado mejor videojuego español de la historia. Solo de pronunciar su nombre en alto ya provoca escalofríos, y es que la obra maestra creada por el programador Paco Menéndez y el grafista Juan Delcán no deja indiferente a nadie, ni tan siquiera a sus detractores, que los tiene.

Lo cierto es que *La Abadía del Crimen* no era un producto para todo el mundo, ya que su estilo de juego no era lo que se llevaba entonces, con obras mucho más directas en su propuesta jugable. Sin embargo, supo atrapar a todos aquellos jugadores que necesitaban algo más serio y que fuera diferente a todo lo que había en aquel momento, cuando el mercado estaba saturado de matamarcianos, arcades y juegos de acción que se copiaban entre ellos mismos.

Basado en la popular novela *El Nombre de la Rosa* del escritor italiano Umberto Eco, *La Abadía del Crimen* se mostraba como una aventura isométrica con unos gráficos espectaculares y una inmersión como pocos juegos habían mostrado hasta entonces. Muchos aún se acuerdan del intransigente abad que, a la postre, se convertía en el mayor obstáculo.

1985 ABU SIMBEL PROFANATION

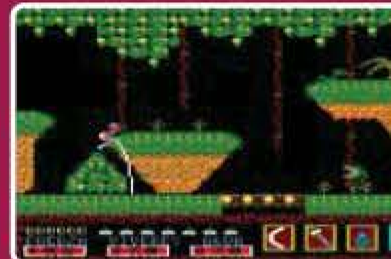
● **DESARROLLADOR:** DINAMIC SOFTWARE ● **GÉNERO:** PLATAFORMAS



El primer videojuego protagonizado por Johny Jones que vio la luz en un Amstrad CPC, ya que los anteriores, *Saimazoom* y *Babaliba*, eran exclusivos del ZX Spectrum. *Abu Simbel Profanation* marcó un antes y un después en la compañía de los hermanos Ruiz, no solo porque contaba con una de las mejores ilustraciones de portada del maestro Alfonso Azpiri, sino porque se trataba del mejor juego de los madrileños hasta el momento, a pesar de su desquiciante dificultad. La versión para CPC de este simpático juego de plataformas la programó Paco Martín, con gráficos de Luis Rodríguez y Víctor Ruiz, autor del original.

1986 LIVINGSTONE SUPONGO

● **DESARROLLADOR:** OPERA SOFT ● **GÉNERO:** PLATAFORMAS



Opera Soft se estrenó como nueva compañía con este juego, aunque sus miembros ya habían desarrollado varios trabajos con anterioridad durante su estancia en Indescomp.

Livingstone Supongo supuso un enorme salto de calidad respecto a los proyectos de Indescomp, y es que sus autores, el programador José Antonio Morales y el grafista Carlos Díaz, se esmeraron de lo lindo para crear esta magnífica aventura de plataformas inspirada en el famoso explorador británico David Livingstone, al cual debíamos localizar atravesando la selva africana. Para lograr tal hazaña, íbamos equipados con una pértiga, un cuchillo o un bumerán.

1988 NAVY MOVES

● **DESARROLLADOR:** DINAMIC SOFTWARE ● **GÉNERO:** ACCIÓN

Probablemente se trate del mejor juego publicado por Dinamic para el ordenador de Alan Sugar. Lo cierto es que lo tenía todo: un gran argumento, buenos gráficos, variedad de fases y una jugabilidad que no se resentía demasiado a pesar de la dificultad que entrañaba la primera de todas sus fases, la maldita odisea en lancha motora, sorteando minas y eliminando enemigos sin descanso.

Navy Moves era la continuación directa del gran *Army Moves*, aunque en esta ocasión el juego era mucho más complejo, destacando una segunda carga, en la que teníamos que recorrer un enorme submarino en busca de diferentes tarjetas que portaban los altos cargos. El programador Nacho Abril y el grafista Jorge Azpiri, junto al ilustrador Luis Royo, tienen la culpa de esta obra de arte.





1989 TOI ACID GAME

DESARROLLADOR: IBER SOFT **GÉNERO:** AVENTURA

En 1989 salieron muchísimos juegos para Amstrad CPC, y probablemente mejores que este *Toi Acid Game*, pero seguramente ninguno de ellos caló tan hondo en los jugadores de aquel año como la obra de Iber Soft, que acabaría siendo el mejor de todos los juegos de su reducido catálogo.
A finales de los años ochenta surgió de los Bollycao, en forma de pegatinas, un personaje llamado Toi que tuvo un éxito tremendo entre los niños de esa generación gracias a las diferentes acciones o estados anímicos que se mostraban en ellas. Podríamos definirlos como los precursores de los populares Emoji de hoy. Si a esto le unimos que la música acid, cuyo emblema era un smiley sonriente, estaba pegando fuerte entonces, tenemos como resultado un juego que no podía fracasar de ninguna de las maneras. Por si acaso, los responsables de Iber se aseguraron una espectacular portada del maestro Juan Giménez para una aventura que, aunque no destacaba en nada, lograba un conjunto notable y, la verdad sea dicha, poco recomendable para los niños de la época.

1990 NORTH & SOUTH

DESARROLLADOR: NEW FRONTIER **GÉNERO:** ESTRATEGIA

Técnicamente, *North & South* es un juego francés, ya que lo publicó la compañía gala Infogrames. Aunque realmente el juego es totalmente español, ya que fue encargado al grupo catalán New Frontier, como pasó con *Hostages* o *The Light Corridor*. La misión de New Frontier era crear las conversiones para ordenadores de ocho bits del juego que Infogrames había creado para los de dieciséis, como el Atari ST y el Commodore Amiga. El equipo formado por Isidro Gilabert, Alberto "McAlby" González, Juan José Frutos y Rubén Gómez no solo fue capaz de llevar a buen puerto la tarea, sino que incluso llegaron a superar el nivel de calidad de la versión Amiga.
North & South era una mezcla de géneros en el que predominaba la estrategia, pero, sobre todo, era una experiencia visual y sonora de factura técnica excelente. Además, fue uno de los juegos en los que Alberto "McAlby" no se encargó solo de la banda sonora sino que también realizó gran parte de los gráficos. Un excelente juego que todo el mundo debería probar una vez en la vida.





1991 ZONA 0

DESARROLLADOR: TOPO SOFT
GÉNERO: ARCADE

A estas alturas, en Topo Soft no quedaban demasiados desarrolladores para ordenadores de 8 bits, pero aún pudieron publicar *Zona 0*, un arcade basado en las carreras de motos de luz de la película *Tron* que Disney estrenó en 1982. Estaba desarrollado por dos pesos pesados de Topo, con Rafa Gómez en la programación y Alfonso Fernández Borro en los gráficos. Como guinda, la preciosa portada era obra de Azpiri.



1993 PREHISTORIK 2

DESARROLLADOR: TITUS SOFTWARE
GÉNERO: PLATAFORMAS

El año 1993 supuso el fin del desarrollo comercial oficial para el Amstrad CPC, cuando todas las compañías españolas ya habían perdido la esperanza de seguir haciendo negocio. Por fortuna, los franceses de Titus aún tuvieron tiempo de publicar este *Prehistorik 2*, continuación directa del *Prehistorik* original que ellos mismos habían publicado dos años antes. En este caso, fue Elmar Krieger el que se ocupó de la conversión, llevando el CPC a unos niveles gráficos pocas veces vistos entonces. Nuestro hombre prehistórico favorito regresaba a Amstrad, y lo hizo por partida doble, ya que hubo versión Plus.

1992 CHICHÉN ITZÁ

DE: AVENTURAS AD **GÉNERO:** AVENTURA CONVERSACIONAL

Llegados a este año, los juegos comerciales desarrollados en nuestro país empezaban a contarse con los dedos de las manos, así que la llegada de la tercera parte de la saga *Ci-U-Than* fue muy bien recibida por los fans de las aventuras conversacionales, sobre todo tras dos primeras entregas maravillosas. El equipo de Andrés Samudio finalizó la trilogía de un género que ya empezaba a pasar de moda y que, por fortuna, ha sido recuperado en la actualidad.



forowarez.net



1994 MEGABLASTERS

DESARROLLADOR: ODIESOFT
GÉNERO: ARCADE

Considerado como uno de los primeros videojuegos homebrew de Amstrad CPC, también se trata de uno de los últimos de la época comercial, ya que la intención de los alemanes Odiesoft era publicarlo entre 1992 y 1993. Finalmente acabó apareciendo en 1994. *Megablasters* es un clon de la saga *Bomberman*, pero en plan bestial: noventa fases divididas en once mundos, cerca de noventa enemigos distintos y una banda sonora totalmente magistral con dieciocho temas.





1995 BLACK LAND

DESARROLLADOR: BOLLAWARE
GÉNERO: ROL

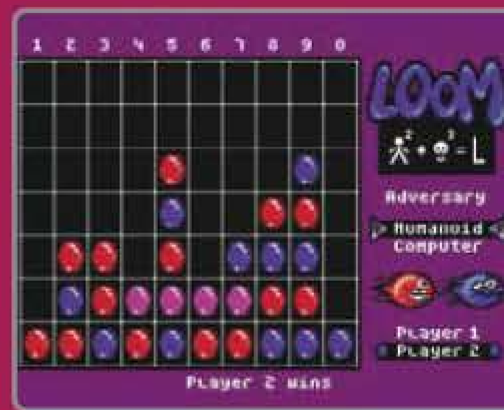
Desde Alemania llegó *Black Land*, un impresionante juego de rol que dejaba en pañales a muchos de los juegos comerciales aparecidos durante los años ochenta y principios de los noventa para Amstrad CPC. A pesar de hacer uso del modo 1 con tonalidades rojas y negras, el juego de Bollaware era una auténtica pasada a nivel gráfico.

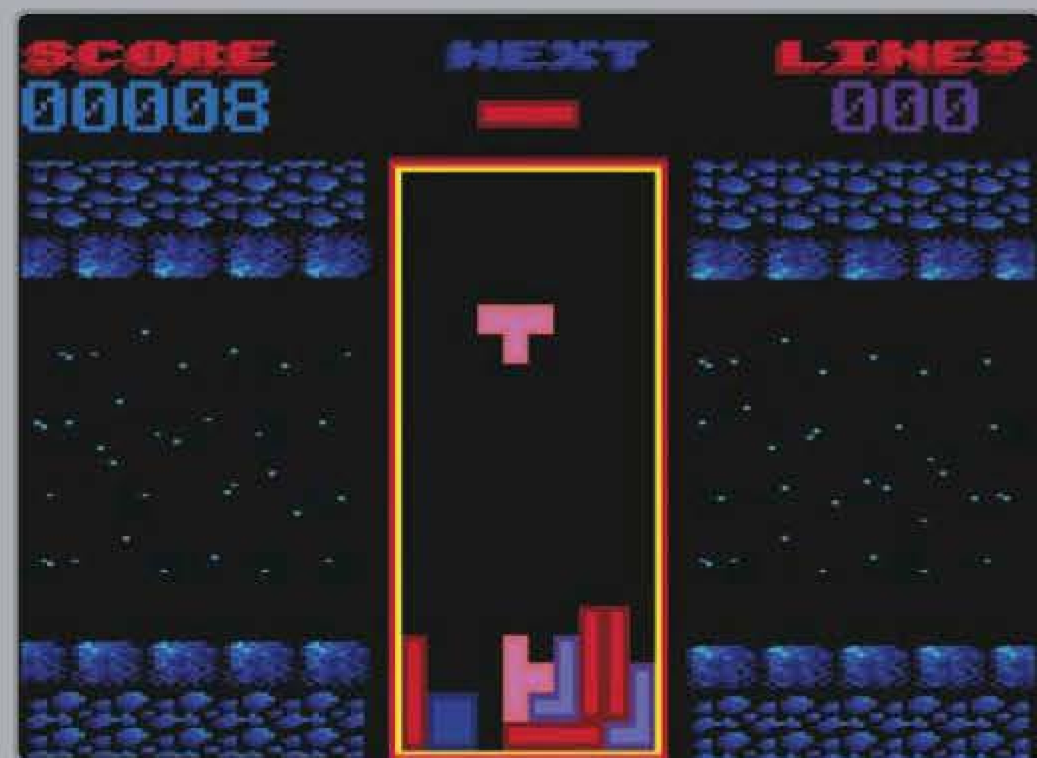
Doc Barctoc y Uncle Siggi crearon esta experiencia isométrica protagoniza por cuatro héroes, cuya introducción, de casi ocho minutos, hacía presagiar lo que vendría después. Un interesante argumento acompañaba a este juego en el que ningún aficionado al buen rol echaría ni un elemento de menos.

1996 LOOM

DESARROLLADOR: EPSILON **GÉNERO:** INTELIGENCIA

En 1996 no solo no había ningún juego nuevo para Amstrad CPC surgido de nuestro país, sino que fuera de nuestras fronteras tampoco había gran cosa. Y lo que había eran, casi siempre, juegos de inteligencia. Uno de ellos fue *Loom*, que nada tenía que ver con la aventura gráfica de LucasFilm Games, sino con el *Conecta 4* (o *4 en Raya*) de Milton Bradley. Su autor, el francés Christophe Kastriottis, lo dotó de buen colorido, un notable tema musical y un modo a dos jugadores que incrementaba muchísimo el interés.





1997 SUPER TETRIS

DESARROLLADOR: FREQUENCY **GÉNERO:** PUZLE

El estreno del británico Frequency en el desarrollo de videojuegos para el ordenador de Alan Sugar no pudo haberle salido mejor. Escogió un juego clásico como *Tetris*, que tenía mucha aceptación entre la mayoría de los jugadores y era relativamente fácil de programar, y le añadió algunos elementos que no tenía la versión original desarrollada para Amstrad CPC por Mirrorsoft en 1987.

Además, se le incorporó una completa y espectacular banda sonora y se mejoró el apartado gráfico del original, lo que supuso que esta versión homebrew superara con creces al juego comercial de Mirrorsoft.

El propio Frequency se encargó de programar el juego, componer la banda sonora y realizar todo el apartado gráfico, excepto los fondos que fueron obra de The Doodler. Si hay un pero que ponerle a *Super Tetris* es que no cuente con partidas multijugador, ya que le habría sumando muchos enteros al puzle más famoso de la historia. El mítico Alekséi Pázhitnov, creador de la primera versión del *Tetris*, estaría muy orgulloso del trabajo de estos chicos.

1998 AMNESIA

DESARROLLADOR: RUDIGER **GÉNERO:** INTELIGENCIA

Llegamos a 1998 y seguíamos sin tener noticias de juegos desarrollados en España para Amstrad CPC, seis largos años después de que se detuviera la producción oficial en nuestro país.

Por fortuna, nuestros vecinos franceses, tan apasionados como nosotros (o incluso más) de este microordenador de 8 bits, seguían en sus trece de no dejar morir al sistema de sus amores. Rudiger fue uno de los más activos por aquel entonces, aunque sus juegos solían ser siempre puzles de inteligencia o similares.

Tras desarrollar *Lights Out* justo un año antes, se puso manos a la obra con *Amnesia*, un juego de nonogramas o picross, cuyo objetivo es rellenar las cuadrículas con series de rondas separadas por cruces y poder así ir superando cada uno de sus veinte niveles.

No es un juego para todo el mundo, pero es que no había mucho más donde poder elegir, ya que 1998 fue otro de los años oscuros para el Amstrad CPC. Aún así, se pueden echar unas partidas entretenidas durante el rato que le dediquemos.





1999 FRES FIGHTER II TURBO

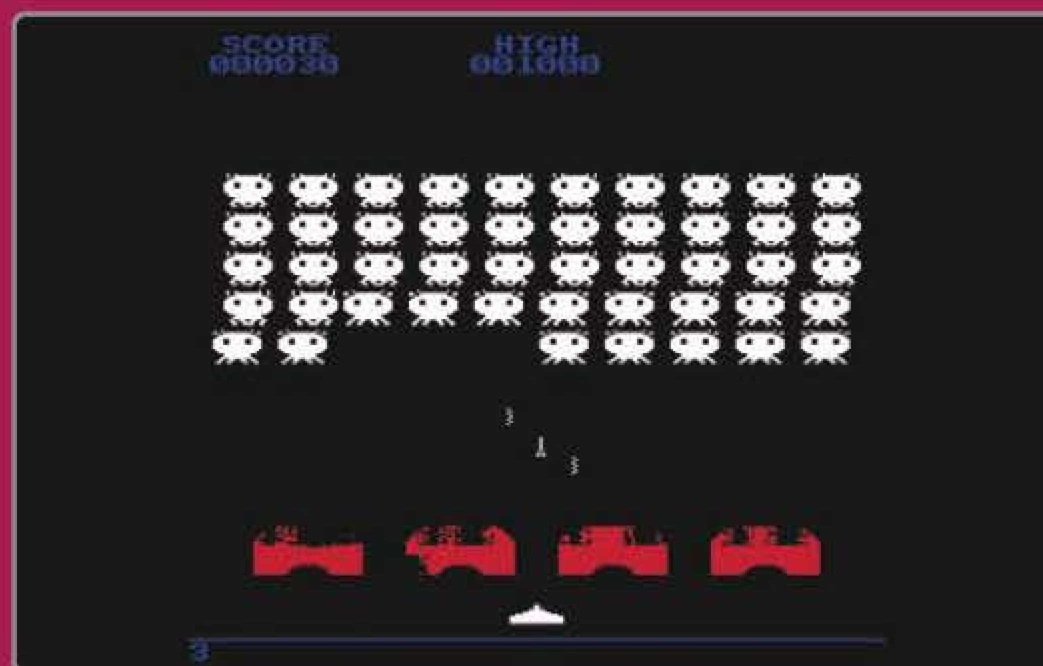
DESARROLLADOR: BOLLAWARE **GÉNERO:** LUCHA

Si con *Black Land* realizaron el mejor juego de rol de todo el catálogo de Amstrad CPC, con *Fres Fighter II Turbo* no se quedaron cortos, presentando el que, posiblemente, sea el mejor juego de lucha del ordenador hasta la fecha.
Tomando un poco prestado el nombre del videojuego más exitoso de todos los tiempos, *Street Fighter II Turbo*, nos mostraban un apartado gráfico de altísimo nivel que, eso sí, utilizaba de forma magistral el modo de cuatro colores del Amstrad CPC. Seis personajes diferentes, cada uno de ellos con sus propios movimientos d e ataque y su escenario particular, se dan cita en este uno contra uno en el que cada uno de los protagonistas es más extraño que el anterior. La única pega, quizás, es que no tiene un modo historia con el que conocer más a fondo a cada uno de los personajes.
Lamentablemente, Doc Bartoc y Uncle Siggi, componentes de Bollaware, no volvieron a publicar un juego de tan alto nivel, aunque es cierto que abandonaron pronto la escena de CPC.

2001 2K INVADERS

DESARR: RICHARD WILSON **GÉNERO:** ARCADE

El cambio de siglo no sentó nada bien a los intereses del Amstrad CPC, al menos en sus primeros años. Había muy pocos juegos nuevos y ninguno era español, así que teníamos que buscar fuera para encontrar algo, aunque no tuviera la misma calidad que los juegos comerciales ni que los que vendrían años después.
Por si fuera poco, el año 2000 fue el único en los treinta y cinco años de historia del Amstrad CPC en el que no se publicó ningún juego para él. Lo más parecido fue una especie de remake del *Jet Set Willy II* de Matthew Smith para la gama Plus de Amstrad, cuyo título era el mismo, pero con el añadido del + al final.
Aún así, este *2K Invaders* es interesante, ya que homenajea a uno de los primeros juegos de la historia, y de los más influyentes, todo sea dicho. Nos referimos al arcade *Space Invaders* (Taito, 1978), por supuesto.
La gracia de *2K Invaders* es que, como bien apunta su nombre, estaba realizado en tan solo 2K de memoria. Su autor, Richard Wilson, lo presentó en la competición "Mini Game Competition" de 2001.





2002 KILOROID

DESARROLLADOR: RICHARD WILSON
GÉNERO: ARCADE

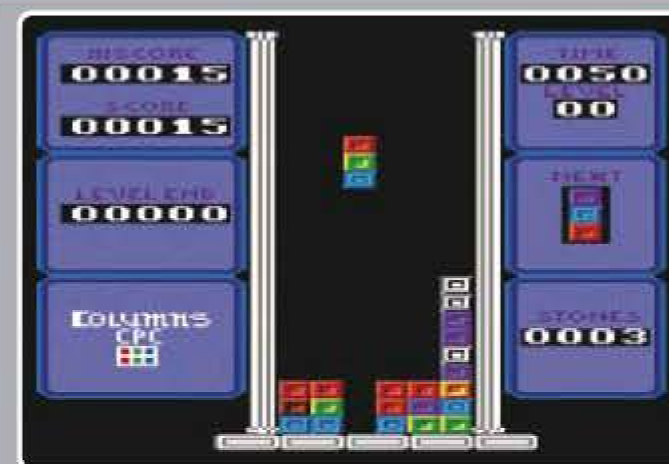
Siguiendo la estela del año anterior, 2002 tampoco está sobrado de juegos de Amstrad CPC, y de lo poco que había se puede rescatar *Kiloroid*, un clon del clásico *Asteroids* que Atari publicó para recreativa en 1979. El auto fue nuevamente Richard Wilson, tras su *2K Invaders*, aunque en esta ocasión se superó desarrollando el juego en tan solo 1K de memoria, presentándolo en la "Mini Game Competition" de 2002.

2003 SHYNTOW: LE CHEMIN DE L'ESPRIT

DESARROLLADOR: BAPTISTE BIDEAUX **GÉNERO:** PUZLE

2003 no pasará a la historia como uno de los mejores años del Amstrad CPC, más bien al contrario. Apenas se desarrolló ningún juego nuevo y lo que había distaba mucho de tener un mínimo de calidad. Entre lo poco destacable estaba *Shyntow: Le Chemin de L'Esprit*, un puzle desarrollado por el francés Baptiste Bideaux.
Aunque al principio es difícil de comprender, el objetivo es imitar la imagen de la derecha moviendo las bolas de diferentes colores.





2004 COLUMNS

DESARROLLADOR: ESP SOFT
GÉNERO: PUZLE

Considerado como el primer juego español homebrew desarrollado para el Amstrad CPC desde el final de su etapa comercial, *Columns* era una conversión no oficial al ordenador de ocho bits de Alan Sugar del juego de Sega que triunfó en la consola Mega Drive casi quince años atrás. Este colorido puzle inspirado en el *Tetris* de Alekséi Pázhitnov supuso el inicio de ESP Soft, uno de los grupos más longevos en el desarrollo de nuevos juegos para Amstrad CPC, puesto que quince años después siguen creando nuevos trabajos para él. Sin duda, todo un referente para lo que vino después.

2005 JUSTIN

● **DESARROLLADOR:** CNGSOFT ● **GÉNERO:** AVENTURA



Tras el *Columns* de ESP Soft, el desarrollo español para Amstrad CPC volvía a la primera línea, pero fue Justin de CNGSoft el que nos volvió a situar en la cima gracias a un juego que rebosaba.

Pensado como una precuela del *Dustin* que Dinamic publicó en 1986, se nos relataban las andanzas del ladrón justo antes de que lo metieran en prisión. En esta ocasión el juego contaba con una vista isométrica muy atractiva y un apartado gráfico realizado en modo 0, lo que le permitía mostrar todo el colorido del que el Amstrad CPC era capaz.

Recordando por momentos al *Inside Outing* de The Edge, tanto por la vista como por el apartado gráfico, *Justin* se convertía por méritos propios en uno de los mejores juegos de la década para el ordenador británico. Nuestra misión es realizar un gran robo en una enorme mansión, abriendo las cuatro cajas fuertes repartidas por el escenario, localizando antes los cartuchos de dinamita que nos permitan forzarlas. Y después tendremos que escapar a toda prisa, pues para tamaña odisea solo dispondremos de una hora de reloj. César Nicolás González, su autor, se estrenó con este juego, realizando, como siempre, todos los apartados, es decir, programación, gráficos y música. Aunque ha ido creando más juegos, y todos ellos de excelente calidad, *Justin* es, seguramente, su juego más completo gracias a una combinación de buen argumento, excelentes gráficos e inmersiva jugabilidad. Un título que nadie debería perderse.



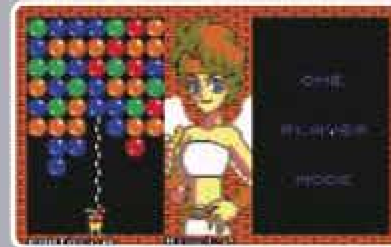
2006 PHANTOMAS SAGA: INFINITY

● **DESARROLLADOR:** ESP SOFT ● **GÉNERO:** AVENTURA DE PLATAFORMAS

Durante los ochenta hubo un personaje que, con tan solo dos juegos, logró hacerse un hueco en el extenso catálogo de Dinamic, aunque tan solo el segundo de ellos llegó a aparecer en el Amstrad CPC. Hablamos, claro está, de Phantomas, del que casi todo el mundo guarda un gran recuerdo. Con el transcurso de los años han ido apareciendo diversos juegos no oficiales basados en el personaje que en su día popularizaron los desarrolladores Enric Cervera y Emilio Salgueiro, pero el primero de ellos fue este *Phantomas Saga: Infinity*, que en su versión cepecera fue desarrollado por los chicos de ESP Soft. Pensado como una continuación directa de las aventuras del ladrón de la galaxia Andrómeda, *Phantomas Saga: Infinity* se mostraba, por primera vez en la saga, con un fabuloso apartado gráfico en modo 0, lo que resultaba en un enorme colorido que no estaba presente en los juegos originales.
Aunque la versión de ZX Spectrum la crearon The Mojon Twins, para la de CPC participaron Artaburu como programador, DaDMaN, Litos y na_th_an como grafistas y Wyz como músico, dejándonos una obra imprescindible en pleno siglo XXI.

2007 MAGICAL DROP

● **DESARROLLADOR:** MOCHILOTE ● **GÉNERO:** PUZLE



El lanzamiento de *Magical Drop* supuso una alegría para todos los fans del Amstrad CPC y de los puzles en general, ya que el original de recreativa desarrollado por Data East en 1995 y que luego llegó a Neo Geo y otras consolas de 16 bits, era un juego muy querido, al estilo del *Puzzle Bobble* de Taito. Su autor, Óscar Sánchez, más conocido como Mochilote, supo condensar la mayor parte de la recreativa en tan solo 64K. Aunque algunas cosas se quedaron fuera, el modo para dos jugadores sigue siendo una de sus bazas. Otro aspecto destacable es su precioso apartado gráfico, repleto de color y con unos dibujos de personajes muy bien realizados.

2008 MARIANO THE DRAGON

● **DESARROLLADOR:** ESP SOFT ● **GÉNERO:** AVENTURA DE PLATAFORMAS



Bajo el nombre completo de *Mariano the Dragon in: Capers in Cityland* se esconde una de las aventuras de plataformas más memorables de la segunda juventud del Amstrad CPC. Los chicos de ESP Soft nos daban a conocer al dragón rosa Mariano en su misión de rescatar a sus amigos cumpliendo cinco difíciles tareas. El original de ZX Spectrum estaba desarrollado por The Mojon Twins, pero para la adaptación en modo 0 del CPC se contó con la programación de Artaburu y los gráficos de DaD-Man y na_th_an. La alegría que irradian los escenarios y la facilidad de manejo de nuestro protagonista, hacían que fuera difícil abandonar la partida.

2009 NANAKO IN CLASSIC JAPANESE MONSTER CASTLE

● **DESARROLLA:** THE MOJON TWINS ● **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Algunos de juego del grupo The Mojon Twins habían aparecido ya en Amstrad CPC, pero fue este *Nanako* uno de los que caló más hondo entre los jugadores actuales. Se trataba de una conversión al CPC del original de ZX Spectrum, aparecido un par de años antes, pero su apartado gráfico, con un modo 0 a pleno rendimiento, superaba con creces al resto de versiones, incluida la de Commodore 64, publicada un año después.

Anjuel y na_th_an se encargaron de esta conversión sin ayuda externa, aunque la banda sonora sea el punto más flojo del juego. *Nanako in Classic Japanese Monster Castle* es un plataformas vertical en el que debemos ascender los veinticinco pisos de una torre para lograr nuestro objetivo, además de tener uno de los nombres más largos del catálogo de CPC.



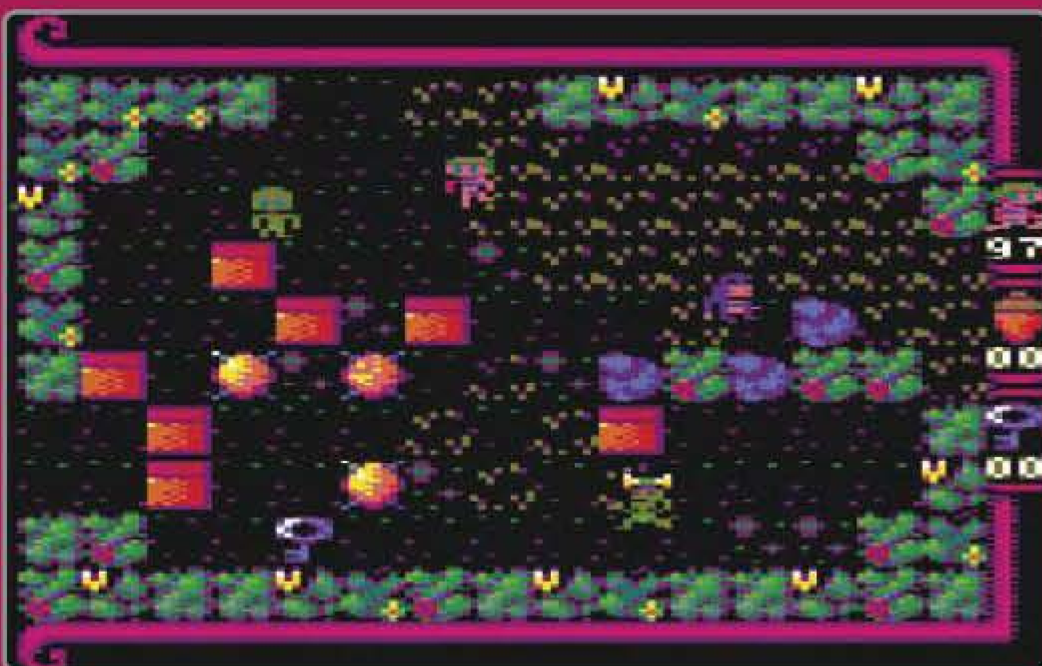
2010 CHERIL OF THE BOSQUE

DESARROLLADOR: THE MOJON TWINS **GÉNERO:** AVENTURA

Cheril es otro de los personajes emblema de The Mojon Twins, habiendo protagonizado unos cuantos videojuegos para distintos sistemas, siempre con la simpatía y el humor que caracteriza a todos sus juegos. En este caso, se trataba de su primera aventura.

Cheril of the Bosque se mostraba como una aventura de vista cenital en la que debíamos controlar a la propia Cheril con la difícil misión de abandonar su selva natal en dirección a la ciudad, aunque para ello primero teníamos que recolectar trece bellotas como aprovisionamiento.

Aunque *Cheril of the Bosque* tiene un apartado gráfico sencillo y una banda sonora no demasiado compleja, es indiscutible el atractivo jugable que siempre han tenido todos los juegos de este grupo, haciendo que no queramos despegarnos del teclado hasta haber finalizado la aventura. Esta adicción que provocan los juegos de anjuel, na_th_an y compañía es algo que nunca comprenderemos del todo y que seguramente se lleven a la tumba como el secreto mejor guardado.





2011 BB4CPC

DESARROLLADOR: CNGSOFT **GÉNERO:** ARCADE

César Nicolás González ya había demostrado con *Justin*, unos cuantos años atrás, que se le daba bien lo de desarrollar nuevos juegos para Amstrad CPC, pero en 2011 sorprendió a propios y extraños con el remake del inolvidable *Bubble Bobble* de Taito.

Bajo el nombre de *BB4CPC*, o lo que es lo mismo, *Bubble Bobble for CPC*, CNGSoft mejoró la versión oficial que el ordenador de Alan Sugar había recibido en 1987, haciéndolo más parecido al original de recreativa de 1986. Se mejoró todo el apartado gráfico, siendo todavía más colorido y detallado, y se le añadió una completa banda sonora, ya que el original carecía de ella. También se eliminaron las molestas ralentizaciones originales, un elemento que no atrae nada visualmente y que en esta ocasión no tenían presencia, afortunadamente.

Si a todo esto le añadimos el modo a dos jugadores, nos encontramos ante uno de los mejores arcades del catálogo de Amstrad CPC, así como de una de las mejores conversiones de recreativa que se hayan realizado.

Y aún hoy seguimos esperando la conversión de *Parasol Stars* de César.



2012 IMAGINARIO COLECTIVO

DESARROLLADOR: ESP SOFT
GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN

ESP Soft ya llevaba tiempo haciendo buenos juegos, pero con *Imaginario Colectivo* elevaron más el listón, lanzando un plataformas que nos hacía recordar a grandes del género como el magnífico *Goody* de Opera Soft. Creado por gg y con una genial banda sonora de McKlain, tenía un hilarante argumento y un colorido apartado gráfico que lo convertían en el mejor juego español de 2012 para el Amstrad CPC, así como uno de los mejores trabajos que ESP Soft haya publicado hasta el presente año 2019.



2013 TEODORO NO SABE VOLAR

DESARROLLADOR: RETROWORKS
GÉNERO: AVENTURA DE PLATAFORMAS

Teniendo en cuenta que en el mismo año se publicó *Invasion of the Zombie Monsters* de Relevo Videogames, no ha sido nada fácil decantarse por el juego de Retroworks, pues ambos están considerados como lo mejor del catálogo del Amstrad CPC. *Teodoro no Sabe Volar* es una preciosa aventura en la que sobresalen los gráficos de DaDMaN y la banda sonora de Wyz. Pepe Vila fue el encargado de adaptarlo al CPC.

2014 LA GUERRA DE GAMBER

DESARROLLADOR: ESP SOFT **GÉNERO:** ACCIÓN

ESP Soft estaba de dulce, y lo volvió a demostrar con este juego de acción desarrollado por gg. Se trataba de un juego al estilo de las películas ochenteras de acción, lo cual se tuvo en cuenta incluso en la banda sonora, compuesta por McKlain, todo un acierto del músico malagueño. A sus tres fases, con su correspondiente enemigo final, había que sumar dos fases de bonus, que le daban variedad. ESP Soft subía el nivel poco a poco, aunque lo mejor estaba por llegar.





2015 SPACE MOVES

DESARROLLADOR: TONI RAMÍREZ / MCKLAIN
GÉNERO: ACCIÓN

Lo de Toni Ramírez fue llegar y besar el santo, ya que este fue su primer juego y acabó siendo el ganador de la competición CPCRetroDev de 2015, gracias a un juego de acción que continuaba, de manera no oficial, la saga Moves de Dinamic. Tanto la programación como el apartado gráfico son obra de Toni, a lo que se sumó McKlain para la banda sonora. Un juego esencial que está siendo mejorado, ampliado y con portada del mismísimo Juan Giménez para ser publicado en 2020.



2016 OUTLAWS

DESARROLLADOR: RETROBYTES PRODS.
GÉNERO: ACCIÓN

La asociación entre Toni Ramírez y Alex Layunta, alma mater de Retrobytes Productions, dio como resultado el primer juego para Amstrad CPC del grupo catalán. Además, el músico de la Edad de Oro, José Antonio Martín (*A.M.C, Rescate Atlántida, Risky Woods...*) se les unió, formando un trío difícil de superar. Este juego de acción inspirado en clásicos como *Cabal*, resultó ganador de la edición 2016 de la prestigiosa CPCRetroDev, gracias a un apartado gráfico tan colorido como bien realizado y a una banda sonora de diez. Su mayor éxito llegaría dos años después, con la soberbia aventura de plataformas *Jarlac*.

2017 EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTÉMOC

DESARROLLA: 4MHZ **GÉNERO:** AVENTURA PLATAFORMAS

Hasta la llegada de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* a los circuitos del Amstrad CPC habían salido muchos buenos juegos, tanto retro como homebrew, pero fue este el que supuso un antes y un después, pues a partir de entonces la calidad media ha ido aumentando poco a poco. Esta enorme aventura, que ha ganado todos los premios habidos y por haber, destaca en todos sus apartados, desde el precioso apartado gráfico de sad1942 hasta la música del artista McKlain, sin olvidar la maestría de JGNavarro programando.





2018 OPERATION ALEXANDRA

DESARROLLADOR: 4MHZ **GÉNERO:** AVENTURA PLATAFORMAS

Era muy difícil repetir el exitazo que había tenido *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*, y más teniendo en cuenta que en 2018 coincidieron juegos como *Galactic Tomb* de ESP Soft, *The Dawn of Kernel* de Reidrac o *Jarlac* de Retrobytes Productions, todos con un nivel igual o superior al de las mejores producciones comerciales de los años ochenta. Pero 4MHz lo volvió a lograr, creando un juego con el que nos hicieron babear desde los espectaculares tráilers promocionales. *Operation Alexandra* es una aventura de acción y plataformas con una ambientación soberbia y un apartado gráfico excelente que incluye bonitos efectos de luz. Rafa Castillo, alias Azicuetano, que se unió al equipo de 4MHz tras arrasar en 2017 con su *Baba's Palace*, se encargó del apartado gráfico de *Operation Alexandra*, mientras que McKlain volvía a demostrar porqué es uno de los mejores músicos actuales. Y, cómo no, Javier García Navarro dirigía desde lo que mejor sabe hacer: programar. *Operation Alexandra* ganó la CPCRetroDev de 2018 y diversos premios *Amstrad Eterno*. Lógico.

2001 PINBALL DREAMS

DESARROLLADOR: BATMAN GROUP **GÉNERO:** ARCADE

En el año 2016 dieron un primer aviso con una demo jugable que contenía una de las cuatro mesas de la versión final, pero fue suficiente para mostrar al mundo lo que eran capaces de hacer con un obsoleto ordenador de 8 bits como el Amstrad CPC.
El Batman Group es conocido principalmente por sus espectaculares creaciones para la demoscene, destacando la impresionante *Batman Forever*, una demo que dejaba a las claras cuáles eras los límites del ordenador de Alan Sugar y las intenciones del grupo andaluz.
Finalmente, decidieron aplicar sus conocimientos del Amstrad CPC para crear su primer videojuego en este ordenador, que no es otro que *Pinball Dreams*, una conversión del clásico juego homónimo que Digital Illusions desarrolló en 1992, originalmente para el Commodore Amiga.
El equipo formado por el programador Rhino, los grafistas Mac y Toni Gálvez, los músicos McKlain, SuTeKH y Raft, junto al apoyo de Batman, es el culpable de la existencia de este juego, más propio de un sistema superior que de un CPC.



LA GUÍA PARA FANS DEL...

CYBERPUNK

Acompañadnos y emprended un viaje a través del ciberespacio mientras pirateamos la historia de un género distópico que resultó en una reflexión inquietantemente precisa del mundo abarrotado de tecnología en el que vivimos hoy

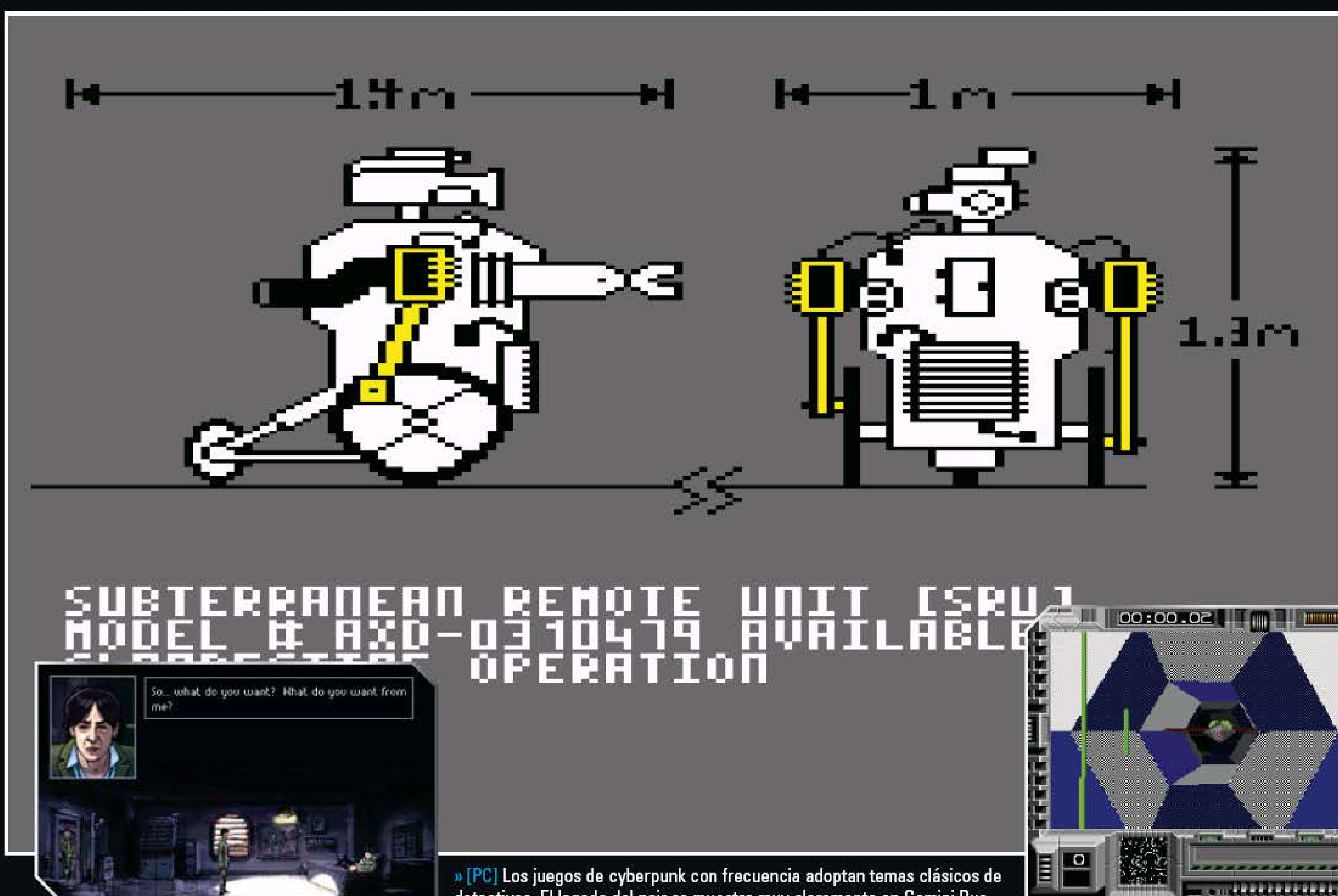
Texto de Paul Walker-Emig


STEVE CARTWRIGHT


JORDAN WEISMAN


GREG KASAVIN


JORDI DE PACO

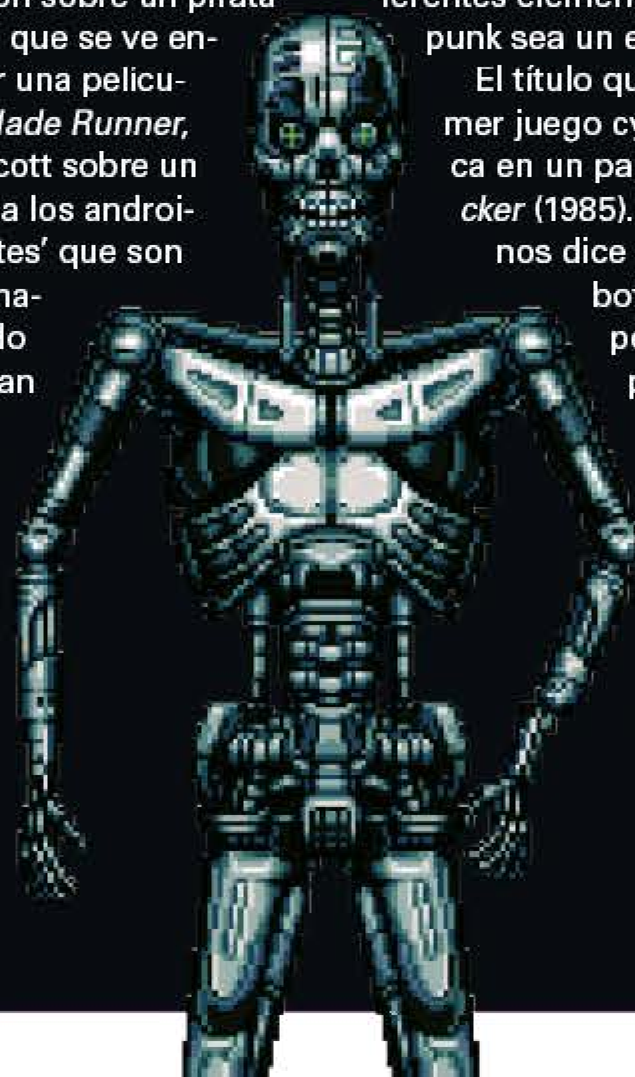


» [Amstrad CPC] No puedes avanzar en Hacker hasta que hayas identificado partes específicas de este robot. Es más difícil de lo que parece y destaca el enfoque metódico del juego.



» [PC] Los juegos de cyberpunk con frecuencia adoptan temas clásicos de detectives. El legado del noir se muestra muy claramente en Gemini Rue.

Qué es el cyberpunk? Por un lado, se refiere a una estética: luces de neón, expansión urbana en declive, relucientes torres corporativas, pelos teñidos, ropa de cuero, extremidades artificiales, bandas de matones que deambulan por las calles donde colisionan la arquitectura de Tokio y la sensibilidad de la ficción desencarnada. También se refiere a una preocupación por ciertos temas: el impacto de la tecnología e internet en nosotros y nuestra sociedad, y las implicaciones distópicas de las corporaciones convirtiéndose en el centro neurálgico del poder en sociedades plagadas de corrupción e injusticia. Estos contornos fueron definidos en los años ochenta por dos textos: *Neuromancer*, la novela de William Gibson sobre un pirata informático en el ciberespacio que se ve envuelto en un atraco para robar una película de inteligencia artificial; y *Blade Runner*, la icónica película de Ridley Scott sobre un hombre cuyo trabajo es cazar a los androides conocidos como 'replicantes' que son casi indistinguibles de los humanos. Sus visiones han resonado durante las décadas y continúan pareciendo relevantes hoy en día. Puesto que vivimos en un mundo cada vez más modelado por el poder de internet, en un mundo donde nuestra relación con la tecnología se ha vuelto más íntima y donde las corporaciones son más poderosas que nunca, no es difícil ver por qué.



A la luz de la afinidad del género con la tecnología, está comprobado que el cyberpunk es un territorio que ha sido bien explorado en los videojuegos. Sería imposible para nosotros tocar todos los juegos con una influencia cyberpunk: ha sido tan extensa que es difícil encontrar cualquier pieza de ciencia ficción moderna sin un toque de cyberpunk. Pero vamos a guiarte a través de los títulos clave en la historia de los videojuegos cyberpunk y explorar cómo estos juegos transcendentales resaltan diferentes elementos de lo que hace que el cyberpunk sea un estilo y género tan convincente.

El título que puede reclamar ser el primer juego cyberpunk es uno que te coloca en un papel arquetípico del género: *Hacker* (1985). El diseñador Steve Cartwright nos dice que la idea de controlar un robot en primera persona y navegar por un mapa del mundo fue lo primero. "Tenía una mecánica de juego, pero no tenía objetivo ni argumento", nos cuenta Steve. "En aquella época fui a ver la película *Juegos de guerra*", recuerda. "Si haces memoria, la premisa de esa película era que un niño entra en un sistema informático secreto del Gobierno para jugar a un juego. Pensé que simular la secuencia completa de iniciar un módem e iniciar sesión en un sistema informático sería una fantástica apertura para el juego".

> "Tenía mecánica, pero no objetivo ni argumento"
> STEVE CARTWRIGHT

"De hecho, la primera vez que se mostró a la prensa les dije que solo necesitaba conectarme al sistema informático de Activision para una actualización rápida antes de poder mostrarles el juego", continúa Steve. "Entonces actué como si algo hubiera salido mal, y, de alguna manera, me estaba conectando a un sistema informático desconocido. Toda la prensa compró la premisa, y se sorprendió por completo cuando revelamos que lo que acababan de ver era, de hecho, el inicio del juego".

El hacker es un arquetipo clave en la ficción cyberpunk. Es una figura que existe en un mundo definido por el ciberespacio, un ladrón de la era de internet que puede manipular estructuras tecnológicas de poder en favor de los desamparados, un tema perenne del género. No sorprende, entonces, que *Hacker* esté lejos de ser el único juego en centrarse en este aspecto. El título de Atari ST, Amiga y PC de 1989, *Interphase*, representa un mundo en el que las personas pueden experimentar 'pistas de sueño' creadas por la empresa y te pone en el papel de un 'soñador' que descubre que se están utilizando para hacer contrabando de mensajes subliminales.

TIMELINE

1985
El lanzamiento de *Hacker* en la vida temprana de lo cyberpunk le permite reclamar ser el primer juego del género.

1988
Dos adaptaciones oficiales de *Neuromancer* y el juego de recreativas *RoboCop*, junto con *Speedball*, obviamente inspirado en *Rollerball*.

1990
RoboCop 2 llega a nuestra casa y conseguimos el primer *Terminator* en PC DOS.

1993
Año dorado para la estrategia cyberpunk: *Syndicate* en PC y Amiga y el primer *Shadowrun* para SNES.

1994
System Shock nos lleva a una estación espacial atormentada por una pícara IA, Revolution Software colabora con el artista Dave Gibbons en *Beneath A Steel Sky* y *Shadowrun* llega a Mega Drive.

1996
Shadowrun continúa y se traslada a otra consola, Mega-CD y *The Terminator: Skynet* sigue de manera impresionante a *Future Shock* del año anterior.

1997
Blade Runner obtiene la adaptación de videojuego que merece y *Syndicate Wars* llega a PlayStation.

1998
SiN ofrece innovación en el ámbito FPS con daño específico de área y capacidad de desarmar a los enemigos.

2000
Si *Blade Runner* es la película definitiva del cyberpunk y *Neuromancer* la novela definitiva del género, *Deus Ex* podría ser el juego definitivo del cyberpunk

2001
Año excelente para el cyberpunk: el pirateo de *Uplink*, el rol por turnos de *Anachronox*, acción en tercera persona con *Oni* y el juego de tiros ciberespacial *Rez*.

El juego *Uplink* (2001), de Introversion Software, te permite construir una red de servidores en todo el mundo a medida que asumes misiones y construyes una biblioteca de programas de piratería que puedes usar para entrar en nuevos sistemas. Hacknet (2015) se basó en esto, ofreciendo una estructura similar, pero con la adición significativa de programación "real" basada en Unix. El éxito del juego al enseñar a los aficionados algo de programación básica no solo es impresionante, sino que también te hace sentir genial.

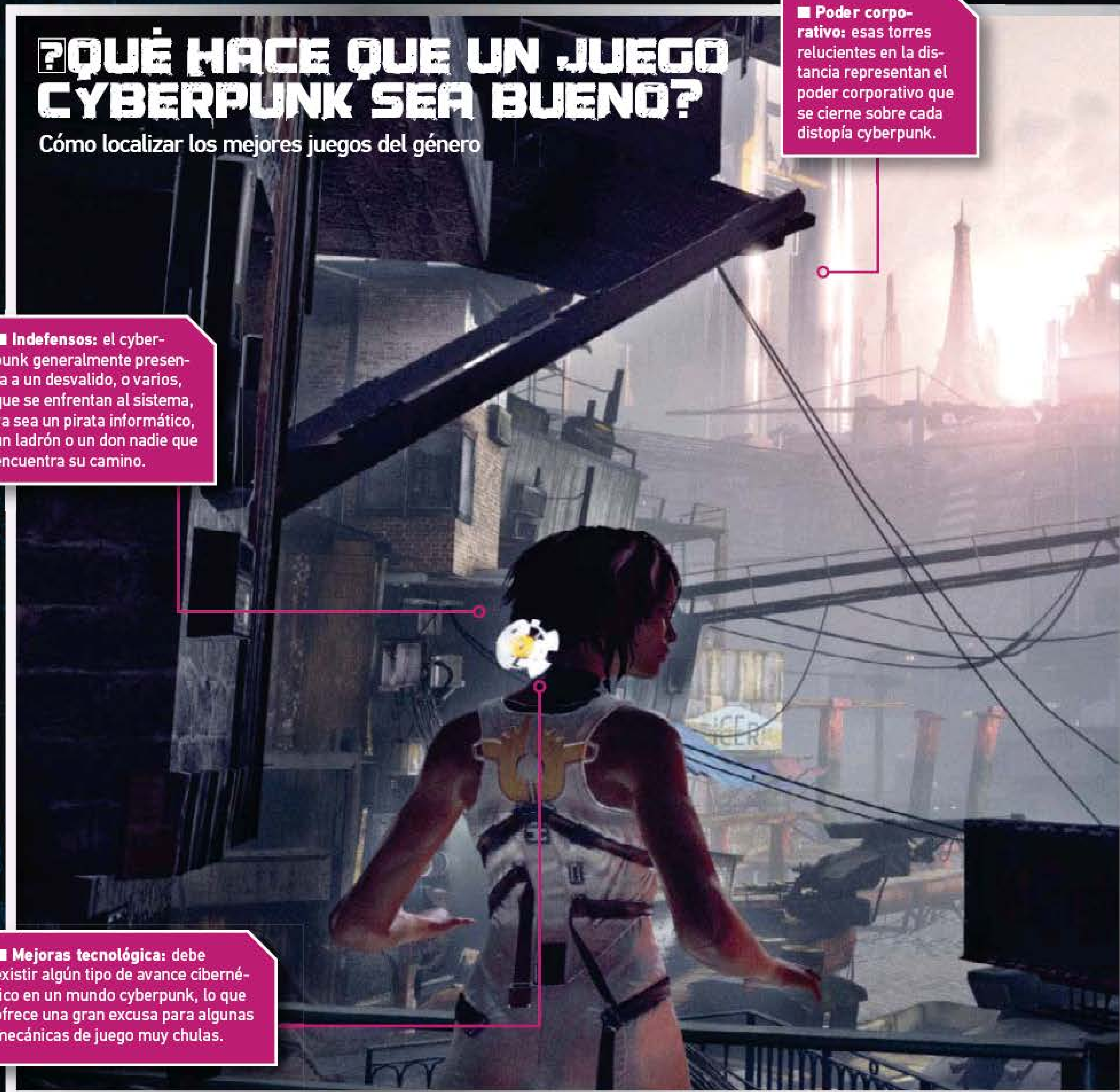
Lo mismo se puede decir del *Quadrilateral Cowboy* (2016), autodenominado "cyberpunk del siglo XX", donde realizas atracos en una distopía impregnada de humor negro, armado con un ordenador portátil que puede usarse para piratear cámaras, puertas y otros sistemas de seguridad; y de *Exapunks* (2018), donde resuelves puzles usando la programación para navegar por las redes de ordenadores y ganar dinero para financiar el medicamento que necesitas para evitar que sucumbas al 'Phage', una enfermedad que convierte los cuerpos en componentes informatizados (no hay nada más cyberpunk que eso).

Gunpoint (2013) y *Observer* (2017) ofrecen una representación más accesible de la idea de piratear. El primero es un juego de plataformas que te permite cambiar a un modo donde puedes reconfigurar circuitos eléctricos para abrir nuevas áreas y meterte con los guardias. El último es un juego de terror donde juegas como un detective neuronal que puede hackear las mentes de los sospechosos para recoger pruebas.

Volviendo a los años ochenta, los primeros días del juego cyberpunk presentaban muchos títulos directamente inspirados o con licencia de otros medios. El famoso y ficticio deporte de los Bitmap Brothers creado para *Speedball* (1988) y *Speedball 2: Brutal Deluxe* (1990) señaló hacia la existencia de un mundo distópico brutal, que obviamente se inspiró en la película de 1975 y el progenitor cyberpunk *Rollerball*. 1988 fue también el año que nos dio el primer *RoboCop* en las salas recreativas, seguido de una versión doméstica en *RoboCop 2* para Amiga, C64, Spectrum y NES, en-

¿QUÉ HACE QUE UN JUEGO CYBERPUNK SEA BUENO?

Cómo localizar los mejores juegos del género



■ **Poder corporativo:** esas torres relucientes en la distancia representan el poder corporativo que se cierne sobre cada distopía cyberpunk.

■ **Indefensos:** el cyberpunk generalmente presenta a un desvalido, o varios, que se enfrentan al sistema, ya sea un pirata informático, un ladrón o un don nadie que encuentra su camino.

■ **Mejoras tecnológica:** debe existir algún tipo de avance cibernético en un mundo cyberpunk, lo que ofrece una gran excusa para algunas mecánicas de juego muy chulas.

tre otras. La primera adaptación al videojuego de *Terminator* salió en 1991 y tuvo muchas secuelas. Para nuestros propósitos, los más interesantes son los que se centraron en los aspectos futuros más pesados del cyberpunk. El juego de disparos en primera persona de Bethesda de 1995, *The Terminator: Future Shock,* y su continuación de 1996, *The Terminator: Skynet,* merecen, por su fuerte atmósfera, el uso pionero de los controles con el ratón y la innovadora estructura abierta, más reconocimiento del que obtuvieron.

Quizás una de las adaptaciones cyberpunks más significativas de los años ochenta, sin embargo, es la de la novela icónica de William Gibson, *Neuromancer*, lanzada en Apple II y Commodore 64 en 1988 (le siguieron las versiones Amiga, Apple IIGS y PC). "Gibson no era usuario de ordenador y dijo que prefería dejar todo en nuestras manos", cuenta el diseñador Bruce Balfour sobre la libertad que el equipo recibió para desarrollar el juego. "Las limitaciones técnicas fueron el principal desafío. Recordad, solo estábamos un par de años fuera de la fase de las aventuras de texto de Infocom, y las interfaces gráficas estáticas eran la norma con las descripciones y acciones en texto".

"[Brian] Fargo y [Michael] Stackpole habían trabajado la idea de unir elementos de aventura y de rol para el juego, de modo que se requerían interacciones en el mundo real para tener acceso y avanzar en el ciberespacio / mundo de la matriz ", continúa Bruce. "Esa también fue la mejor manera de aproximar lo que sucedía en la novela.



» [Mega Drive] *Rollerball* era una clara influencia en *Speedball* y su secuela, *Speedball 2: Brutal Deluxe.*

■ **Desencanto urbano:** las ciudades son cruciales en el cyberpunk. Necesitamos ver cómo es la vida de los que no tienen nada, para contrastar con los grandes usuarios de megacorporaciones que lo tienen todo.

■ **Luces de neón:** y aunque sea un cliché, si quieres representar bien la estética cyberpunk no puedes prescindir del neón.

TIMELINE

2011
La legendaria serie *Deus Ex* regresa con una precuela y un nuevo protagonista y el point-and-click *Gemini Rue* gana la aclamación de la crítica.

2013
Shadowrun regresa al escenario con *Shadowrun Returns*; *Remember Me* nos tiene remezclando recuerdos, mientras que *Gunpoint* demuestra ser éxito indie sorpresa.

2014
Supergiant continua con lo steampunk con *Bastion* cambiando el cyberpunk con *Transistor*, y *Shadowrun* continúa con *Shadowrun: Dragonfall.*

2015
La distribuidora de *Gemini Rue*, Wadjet Eye, lanza otro cyberpunk point-and-click en *Technobabylon*, *Hacknet* se basa en el trabajo realizado por *Uplink*, y *Syndicate* hace una especie de retorno en forma de *Satellite Reign.*

2016
Se lanza *Deus Ex: Mankind Divided*, junto con un par de indies cyberpunk bien recibidos en *Va-11 Hall-A* y *Quadrilateral Cowboy.*

2017
El cyberpunk se oscurece con *Hotline Miami*, inspirado en *Ruiner*, y el juego de detectives y terror futurista *Observer.*

2018
Detroit: Beyond Human es el cyberpunk más conocido del año, pero también se nos invita a la aventura indie *The Red Strings Club* y al juego de pirateo *Exapunks.*

2019
Katana Zero: una espada, muertes instantáneas y luces de neón en un plataformas 2D de acción hiperintensa.

2020
Fecha prevista para que se publique *Cyberpunk 2077*, el RPG en primera persona cyberpunk de CD Projekt Red.

También pensamos que los jugadores que no habían leído el libro necesitaban un medio para introducirse en los conceptos, por lo que dedicamos mucho tiempo a entrenarlos para hacer las transiciones graduales desde el espacio real para adquirir o mejorar el equipo; luego a los tableros de anuncios en línea para recibir correos electrónicos y localizar información, códigos, dinero y nuevo software; luego a la matriz misma donde trabajaron con la interfaz de juego de rol para el combate con las defensas que protegen todas las cosas 'guais'. Tenían que ir y venir entre estos niveles de juego, por supuesto, mientras recolectaban dinero, objetos y experiencia".

El juego, recibido favorablemente, hizo un buen uso de su material fuente, yendo un paso más allá de las adaptaciones de *RoboCop*, por ejemplo, donde la configuración cyberpunk era poco más que un telón de fondo para otro juego de disparos de desplazamiento lateral. Esto inició una larga tradición de juegos de aventuras cyberpunk, muchos de los cuales tuvieron mucho cuidado al explorar los temas clave del género.

En 1994 el juego de PC y Amiga *Beneath A Steel Sky* cuenta la historia de la guerra fría corporativa que se desarrolla en una ciudad que ofrece su propia visión única de las marcadas desigualdades que a menudo se muestran en el cyberpunk, con los pobres confinados a los niveles más altos de la ciudad y los ricos en los de abajo, captando el interés del cyberpunk en la distorsión de los límites entre lo orgánico y lo artificial, con la revelación de una entidad mitad hombre, mitad máquina que controla la ciudad. Es una ciudad a la que esperamos volver en la secuela recientemente anunciada, *Beyond A Steel Sky*.

Snatcher, liderado por Hideo Kojima, salió en Japón en 1988 pero es más familiar para el público occidental por sus versiones para Mega-CD y PlayStation de 1994 y 1996. Sacó una gran cantidad de páginas de la película de *Blade Runner* con sus escenarios, historia y su protagonista con un aspecto a lo Rick Deckard, para presentar un misterio detectivesco sobre robots que se adueñan del lugar de los humanos.

Hablando de *Blade Runner*, esa franquicia obtuvo su propia adaptación a juego de aventuras en 1997. Capturó la atmósfera de la película maravillosamente e hizo un gran trabajo al ubicar su propia historia dentro del entorno establecido de la película. Es por todos conocido que el juego encontró una forma inteligente de aprovechar la idea, establecida en la película, de que nunca sabías quién podía ser un replicante cambiando quién era el replicante cada vez que jugabas.

El vapor constante de las aventuras de cyberpunk ha continuado explorando los ricos potenciales temáticos del género. La saga *The Longest Journey*, iniciada en 2000 y revisitada más recientemente en 2014 en *Dreamfall Chapters*, critica el poder corporativo a través del mundo inspirado en el cyberpunk de Stark; *Gemini Rue*, aclamado por la crítica en 2011, explora la falta de fiabilidad de la memoria en una era digital; *Technobabylon* (2015) y *2064: Read Only Memories* utilizan misterios de asesinato y conspiraciones sombrías para aprovechar las inquietudes cada vez más relevantes del cyberpunk sobre la inteligencia artificial; y *VA-11 HALL-A* (2016) es un simulador de tabernero que explora la vida personal de quienes viven en una distopía cyberpunk. *Detroit: Become Human*







» [PC] Esta sección de pirateo en *The Red Strings Club* es un verdadero punto a destacar.



» [PC] Ningún juego ha clavado mejor que *Rez* la idea establecida por *Neuromancer* de cómo debería ser el ciberespacio para explorar.



> **"El cyberpunk me parece interesante por muchas razones: la tecnología es una gran herramienta para desarrollar narrativas interesantes"**
> **JORDI DE PACO**

(2018), demostró que el atractivo de la aventura cyberpunk no se limita al espacio independiente, ofreciendo un éxito de ventas (aunque posiblemente menos sofisticado) que borra los límites entre la humanidad y la tecnología. Ah, y también están los juegos de Tex Murphy, que comenzaron en 1989 con *Mean Streets* para PC y C64, y que, básicamente, se burlaba abiertamente de todo el tema del detective cyberpunk.

The Red Strings Club de Deconstructeam es otra aventura reciente que muestra los interesantes potenciales de narración inherentes al entorno cyberpunk. El juego consta de tres secciones: una en la que juegas como un tabernero que mezcla bebidas para manipular las emociones de los clientes, otra en la que elaboras implantes para cambiar las características de las personas y otra en la que usas el teléfono para destapar información. Le preguntamos al director creativo Jordi De Paco sobre el atractivo que hace que los desarrolladores vuelvan al género. "El cyberpunk me parece interesante por muchas razones: la tecnología extraordinaria es una gran herramienta tanto para desarrollar narrativas interesantes como mecánicas de juego, y el ambiente decadente del cyberpunk es perfecto para canalizar nuestras preocupaciones como individuos y como sociedad", responde. "El juego se basa en el tema de la manipulación", continúa Jordi. "Se trata de alterar, persuadir o incluso engañar a las personas para conseguir lo que quieres. El giro se produce cuando el juego choca con las responsabilidades individuales versus las ▶

ESENCIAL CYBERPUNK

Mundos futuristas a los que vale la pena hacer una visita

DEUS EX



Deus Ex llega a cada nota que esperarías de una ficción cyberpunk: conspiración, IA, aumentos, piratería, creciente desigualdad, entornos urbanos difíciles y más. También es un juego clásico por derecho propio, elogiado por la libertad y flexibilidad que ofrece a los jugadores a través de las mejoras cibernéticas que eliges para mejorar al protagonista.

QUADRILATERAL COWBOY



Si estás buscando un juego que te permita jugar el papel de hacker, te recomendamos encarecidamente el fantástico *Quadrilateral Cowboy*. Te infiltras en extraños espacios distópicos que insinúan la naturaleza del mundo que te rodea, usando tu portátil para piratear sistemas de seguridad y controlar dispositivos como un robot en miniatura.

NEUROMANCER



Teníamos que incluir la adaptación a videojuego de la novela cyberpunk más influyente. Una delicia para los fans, que pueden interactuar con personajes familiares y explorar ubicaciones del libro. También hace un buen trabajo al mezclar dos aspectos clave del cyberpunk: calles urbanas hostiles y el territorio digital del ciberespacio.

SYNDICATE



Ubicado en un mundo donde las megacorporaciones han tomado el control y a los ciudadanos se les ha insertado un dispositivo que los adormece ante sus terribles condiciones de vida, es un brillante ejemplo de la interpretación cínica del género sobre el poder capitalista. Pruébalo y descubre por qué es un clásico de culto recordado por los fans de la estrategia.

BENEATH A STEEL SKY



Hay muchas aventuras buenas de cyberpunk para elegir, pero la de Revolution Software sigue siendo de las mejores. Dado que el estudio anunció recientemente que está haciendo una secuela llamada *Beyond A Steel Sky*, es un buen momento para familiarizarse con la historia de Robert Foster y su primer encuentro con la distópica Union City.

BRUCE BALFOUR



El diseñador revela la extraña historia detrás de la adaptación a videojuego de *Neuromancer* de William Gibson

"El juego fue desarrollado como resultado de cadenas de relaciones. Era una extraña mezcla de conexiones de Hollywood centradas en Timothy Leary (expsicólogo de Harvard y evangelista de LSD), dinero de cirugía plástica de Nueva York y Electronic Arts.

"Cabana Boy Productions le pagó a Gibson 100.000 dólares para adquirir la película y los derechos de los medios electrónicos. ¿Y de dónde vino ese dinero? Desafortunadamente, Cabana Boy Productions nunca había hecho una película antes, y de hecho eran dos tipos que servían bebidas en la piscina del Hotel Beverly Hills. Mientras servían bebidas, conocieron a Deborah Rosenberg, la esposa de un exitoso cirujano plástico de Nueva York, que logró que su esposo le firmara a Gibson el gran cheque por los derechos de la película (y del juego). Por esta época, Tim Leary leyó *Neuromancer* y pensó que era increíble. Se puso en contacto con Gibson, y luego se puso en contacto con Cabana Boy para hacer un juego.

"Tim Leary había creado un extraño producto de 'juego' para Electronic Arts, *Mind Mirror*, que se lanzó en 1986. Cuando Leary regresó a Electronic Arts con su proyecto de *Neuromancer*... no estuvieron interesados. Cuando Electronic Arts (y Activision) declinaron la propuesta de Leary, un productor de EA le presentó a Brian Fargo en Interplay. Cuando Leary y su esposa se dirigieron a las oficinas de Interplay en Newport Beach, California, para una visita, Fargo descubrió rápidamente que Leary era un tipo inteligente, pero sin conocimientos técnicos de informática, software o de desarrollo de juegos. Sin embargo, Fargo estaba interesado en *Neuromancer*, por lo que le pidió a Mike Stackpole, que vivía en Phoenix (Arizona) en ese momento, que desarrollara algo de diseño y de



mecánicas mientras trabajaba a la vez en *Bard's Tale III*, tal y como recuerdo. Mike trabajó en ello, pero estaba sobrecargado, y yo acababa de terminar un trabajo rápido escribiendo el tutorial y el texto de *Battle Chess* cuando me llevaron a diseñar, escribir y cambiar cosas. Convenientemente, vivía cerca de Interplay y también era un escritor de ciencia ficción con obra publicada. Troy Miles hizo todo el trabajo duro de programación para que el procesador 6502 funcionara en C64. Y este fue el equipo que fue a visitar a Tim Leary.

"Fargo nos llevó en coche hasta Bel Air. No esperaba que Leary viviera entre las estrellas y los más influyentes de Hollywood. Su esposa, Barbara Chase, nos dejó entrar y nos hizo esperar en la sala de estar mientras Leary miraba tranquilo la puesta de sol reflejándose en los edificios de Hollywood. Tenía muchas ideas e ilustraciones interesantes para mostrarnos (en su Amiga), pero teníamos que volver a los aspectos prácticos de la memoria limitada, el intercambio de discos, el juego y otras consideraciones técnicas. Al final, Leary volvió a ocupar un puesto de consultor y creo que la última contribución que hizo fue llamar a Fargo a media noche para decirle que Devo quería reunirse con nosotros. Leary era una gran red de contactos y su entusiasmo pudo conseguirnos reuniones".





corporativas: los personajes principales están manipulando a las personas para evitar que una gran empresa manipule a muchas más personas. ¿La escala justifica o condena los medios?". Jordi argumenta que el cyberpunk no necesariamente necesita imitar las convenciones establecidas en los primeros días del género, una perspectiva respaldada por el director creativo de Supergiant, Greg Kasavin, y exhibida en *Transistor*, su precioso juego de rol y acción que combina el combate en tiempo real con una mecánica de pausa.

"Una gran cantidad de ficción cyberpunk está muy basada en la versión de *Neuromancer* que hace William Gibson del subgénero", dice Greg. "Me encanta esa toma, y puede producir resultados muy variados, desde *Johnny Mnemonic* hasta *Deus Ex*. Sin embargo, creo que el cyberpunk tiene mucha libertad. También creo que las mejores obras de ciencia ficción tienden a reflejar el presente. No se trata de mostrar un pasado nostálgico o de predecir el futuro. El cyberpunk tiene un futuro ilimitado. Siempre puede haber una nueva variedad de cyberpunk que refleje el estado actual de los tiempos cambiantes".

"Jen, nuestra directora de arte, se inspiró mucho en el Art Nouveau, artistas como Alphonse Mucha y Gustav Klimt, cuyo estilo distintivo ayudó a dar forma a nuestra romántica ciudad retrofuturista de Cloudbank", explica Greg, reflexionando sobre cómo la flexibilidad del género se manifiesta en *Transistor*. "En tono y estética, la película *Dark City* estuvo bastante presente en nuestras primeras discusiones, pensando en la escena donde se presenta por primera vez el personaje de Jennifer Connelly, cantando una canción conmovedora en un club nocturno".

"Desde el punto de vista narrativo, estaba realmente interesado en explorar la cuestión de lo que significa tener una voz en la sociedad", continúa Greg. "Así que tenemos a Red, esta cantante cuya voz le ha sido arrebatada (ella es todo acción), y tenemos la voz en el Transistor [la espada que manejas], cuyo cuerpo le ha sido arrebatado (es todo parloteo). Literalmente son inseparables, y creo que hay momentos en los que te enfrentas a esto en la experiencia de juego".

» [PC] *Transistor* tiene una mecánica que te permite pausar el combate y programar una serie de movimientos.



Por supuesto, ha habido mucho cyberpunk para ofrecer acción junto con la narración de historias. El dispar *SiN* abrió nuevos caminos en 1998 con impresionantes niveles de interactividad, 2001 nos dio el legendario shooter ferroviario *Rez*, que se inspiró en las imágenes del ciberespacio concebidas en *Neuromancer*, el juego de rol por turnos de culto de Ion Storm, *Anachronox*, y *Oni*, de Bungie, que fue influenciado por clásicos japoneses del cyberpunk como *Ghost In The Shell* y *Akira*. Más recientemente, en 2013, *Remember Me*, de Dontnod, mezcló la acción en tercera persona con una remezcla de recuerdos; *Ruiner* de 2017 profundizó en la mugre del cyberpunk para ofrecer una acción cyberpunk brutalmente violenta, seguida por el juego de plataformas de acción de neón de ritmo rápido, pero mucho más colorido, *Katana Zero*, en 2019.

Greg nos dirige a otra variedad clave del cyberpunk mientras nos habla de sus favoritos. "El que me salta a la mente de inmediato es *Syndicate*", explica. "Jugabas como sicarios corporativos mejorados cibernéticamente que reafirmaban violentamente la voluntad de tu empleador. La dureza del mundo, la forma en que hacía que la vida se viera tan desechable, la forma en que convirtió todo en un análisis de costo beneficio y una compensación financiera... todo lo hacía un juego realmente bueno".

Ese juego icónico, seguido por *Syndicate Wars* en 1996 y en 2015 con su sucesor espiritual *Satellite Reign*, es un destacado en el género de estrategia y un juego cyberpunk descarado gracias a lo mencionado antes, centrado en el brutal gobierno corporativo y la mejora cibernética.

Hay otra importante saga de estrategia de cyberpunk de larga duración adopta un enfoque ligeramente diferente. *Shadowrun* ha estado mezclando fantasía y cyberpunk desde que se llevó por primera vez de los tableros a la SNES en 1993. Fue seguido rápidamente por lanzamientos en Mega Drive y Mega-CD y, más recientemente, ha revivido en forma de *Shadowrun Returns* en 2013, *Dragonfall* en 2014 y *Hong Kong* en 2015. Se trata de juegos de rol por turnos que combinan habilidades basadas en mejoras mágicas y cibernéticas.



» [SNES] La saga de culto *Shadowrun* era originalmente un juego de mesa antes de hacer la transición a SNES.



» [Mega-CD] La aproximación de Kojima al cyberpunk en *Snatcher* está muy influenciada por la arquitectura y la cultura japonesa.

"Creo que *Shadowrun* sigue siendo relevante porque los temas de *Shadowrun* aún resuenan", destaca Jordan Weisman, CEO de Harebrained Studios, equipo detrás del regreso de la saga. "La avaricia corporativa, la banalidad del mal, la deshumanización del 'otro', la erosión tecnológica de la humanidad, todo es absolutamente relevante hoy en día. Cuando concebimos la ambientación del juego en 1988, nos basamos en el mundo real para inspirar a los jugadores a crear historias sobre personas reales que luchan con problemas reales", explica Jordan. "Cuando volvimos al universo *Shadowrun* para crear *Shadowrun Returns*, *Dragonfall* y *Hong Kong*, queríamos tocar esos mismos temas y explorarlos de nuevas maneras".

> **"Creo que Shadowrun sigue siendo relevante porque sus temas aún resuenan"**
> JORDAN WEISMAN

Shadowrun es uno de los muchos juegos cyberpunk que han utilizado la idea ficticia de las mejoras cibernéticas como un gancho para exponer su juego e historia. Esto nos lleva a otro grupo de clásicos del cyberpunk. La saga *System Shock* y *Deus Ex* son un gran ejemplo de juegos en los que la idea de mejora cibernética se ha utilizado para dar al jugador una justificación ficticia coherente que da forma a un personaje en las direcciones que le parezcan más interesantes y le otorga la oportunidad de responder a los desafíos de juego de diferentes maneras. *Deus Ex*, concretamente, se centra en los temas y la estética clásicos del cyberpunk: IA rebelde, gafas de sol de noche, las implicaciones de la mejora artificial en humanos, megacorporaciones, piratería, desigualdad de clase desenfrenada y teorías de conspiración. No solo son juegos fantásticos gracias a la forma en que responden y respetan la elección de los jugadores, sino que sus escenarios de gran riqueza que incluyen Praga, Hong Kong y Nueva York son expresiones fantásticas de un futuro cyberpunk.

En lo que respecta al futuro del cyberpunk, es difícil mirar más allá del próximo título de CD Projekt Red, el estudio detrás del aclamado *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Cyberpunk 2077*, la continuación en forma de videojuego del juego de mesa *Cyberpunk 2020*, se lanzará el próximo año. Parece tener todo lo que queremos de un juego cyberpunk en términos de su estética y sistemas: piratería, mejoras cibernéticas, etc. Parece que nos llevará a una impresionante ciudad distópica para explorar. Si eso se combina con una exploración sofisticada de los temas del género, como el poder, la tecnología y la humanidad, entonces los fanáticos del cyberpunk estarán muy contentos. *

EL FUTURO SEGÚN EL CYBERPUNK



2019

Los Blade Runners se ponen a trabajar con Deckard rastreando a los nexus-6, mientras Roy McCoy debe encontrar a un grupo de replicantes que han estado matando animales, un delito grave en un mundo donde la mayoría de las especies están extintas.



2021

La Cuarta Guerra Corporativa tiene lugar en Night City, donde el revolucionario rockero Johnny Silverhand es asesinado. Sin embargo, Johnny ha vuelto a *Cyberpunk 2077* como un fantasma digital que se parece mucho a Keanu Reeves.



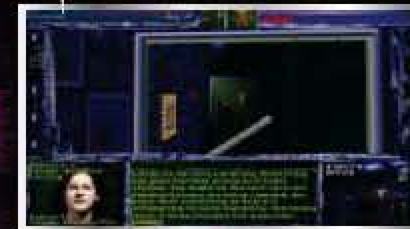
2022

El androide RT600, también conocido como Chloe, se convierte en el primer androide en superar el test de Turing y pasa a ser producido en masa por CyberLife. Se crean más androides, lo que lleva a los eventos de *Detroit: Become Human*.



2027

El 'Incidente de agosto' se produce en la saga *Deus Ex*, lo que hace que las personas con aumentos pierdan el control de sus acciones. Esto resulta en una ofensiva contra los derechos de las personas que se benefician del uso de aumentos en sus cuerpos.



2071

La IA SHODAN está instalada en la Ciudadela para tomar el control de la seguridad y de las operaciones. Poner una IA avanzada al mando parece una idea brillante y no conduce a ninguna complicación, tal y como nos explica la saga *System Shock*.

LA GUÍA DEFINITIVA:

SUPER STAR WARS





Ni Luke, ni Han ni Chewie faltaron a esta espectacular adaptación de 16-bit que llevó al límite los gráficos y el sonido de Super NES

Texto de Lewis Packwood

Super Star Wars fue, y sigue siendo, absolutamente maravilloso. Los soberbiamente animados, y rebosantes de colorido, sprites casi parecen salir de la pantalla. Es impresionante. Incluso ahora, 27 años después de lanzarse, podría ganar un concurso de belleza pixel art, con el ondulante pelo animado de Luke Skywalker ganando el premio especial Pantene.

En 1992, los juegos basados en licencias de películas eran rara vez bastiones de calidad. Juegos como *RoboCop* y *Batman* de Ocean sobresalían entre una horrible multitud de juegos horribles que hacía caja fácil con el éxito de una película. Pero *Super Star Wars* era mucho más. Para empezar, no era un lanzamiento paralelo con una película recién estrenada, ya que el film en el que se basaba se había estrenado 15 años antes. Era, más bien, un carta de amor, hecha por fans (fans de verdad), que querían dar vida a cosas como las ratas womp, que solo habían sido mencionadas de pasada en la gran pantalla.

Peter Ward fue el programador del juego, y como veréis en estas páginas, se declara un enorme fan de *Star Wars*, afirmando que este juego es uno de sus mejores recuerdos. Y se puede decir que obró milagros comprimiendo esta maravilla gráfica en un escuchimizado cartucho de 8-megabit. En concreto, los niveles con Modo 7, como el paseo pseudo-3D en Landspeeder por Tatooine o el avance por las trincheras y la superficie de la Estrella de la Muerte, eran algo alucinante en 1992. Estas zonas 3D con libertad de movimiento eran por entonces algo nunca visto, y así, *Super Star Wars* fue como gran demo de las capacidades de Super NES.

Algunos de los sprites que ponía en pantalla eran simplemente enormes. Más allá de los grandes jefes, tenía un memorable viaje al interior de la Estrella de la Muerte, en el que lo normal era agacharse al ver a los TIE fighters, que llenaban la pantalla, zumbar sobre nosotros al salir del hangar. Y a medida que el juego avanzaba, también podías controlar a Han Solo y el felpudo con patas favorito de todos, Chewbacca. Chewie contaba con su poderosa ballesta, mientras que Han podía rodar y esquivar como el escurridizo contrabandista que era. Pero, una vez que Luke conseguía su sable de luz, se convertía en la elección natural. ¡SABLES DE LUZ! Podían ser el elegante arma de un Maestro Jedi, pero más importante: cumplían el sueño de poder de una generación de jóvenes. ▶


» [SNES] ¿Por qué tía Beru y tío Owen criaron a Luke en un entorno tan hostil?

"Super Star Wars fue algo completamente diferente"


» [SNES] Un salto mal calculado mientras escalas por el Sandcrawler (Reptador de las Arenas) y volverás al comienzo.

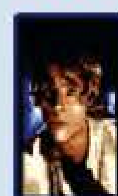

» [SNES] Todo explota en *Super Star Wars*, incluso los habitualmente plácidos Banthas.



ELIGE TU HÉROE



LUKE SKYWALKER



■ Es curioso pensar que real mente no hay tantos juegos de *Star Wars* bien hechos que te dejen jugar con este adorable granjero rubiales. Luke comienza su particular viaje con un blaster, pero más tarde consigue el sable de luz, permitiéndole abrirse paso entre Banthas como si nada.





» [SNES] El Sandcrawler tenía un par de sorpresas: lava que mata al instante y este feo bichejo.



SIENTE LA FUERZA



SUPER STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

■ Lanzado en 1993, un año después de *Super Star Wars*, esta secuela sigue la jugabilidad run-and-gun del original, pero con unos pocos ajustes. Luke, Han y Chewie siguen siendo jugables, pero la opción de elegir tu personaje fue eliminada. Ahora todo el mundo tiene un útil doble salto, y Luke también tiene poderes de la Fuerza, junto con la habilidad de devolver los disparos de blaster son su sable de luz. Cada personaje también puede cambiar entre su arma principal y secundarias. Aunque en Estados Unidos se lanzó en 1993, por aquí, los pardillos europeos tuvimos que esperar hasta 1994 para jugarlo.



SUPER STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

■ El último juego de la trilogía se lanzó en 1994 en USA, y no llegó a Europa hasta 1995, justo al final del ciclo de vida de Super NES. De nuevo, la jugabilidad es muy parecida a la del primer juego, aunque *Return Of The Jedi* también nos dio la oportunidad de jugar como la Princesa Leia y el adorable/detestable Ewok Wicket. Leia podría ser el personaje más interesante, al poder utilizar distintos tipos de arma, incluidos un bastón, un blaster y la vieja y asfixiante cadena de su breve período como esclava en el Palacio de Jabba.

Agitar el sable de luz está bien y todo eso, pero llegar al punto en el que puedes hacerlo en *Super Star Wars* no es tarea sencilla. No vamos a dar vueltas: *Super Star Wars* es *difícil*. A pesar de las buenas críticas, el juego fue criticado en el lanzamiento por su extrema dificultad, y regresar ahora a él puede provocar shocks, suavizados por los "continues" infinitos y generosos puntos de reinicio. ¿Recuerdas el nivel del Sandcrawler? Sí, la lava te mata al instante. Y no olvides los saltos de fe: nunca sabías si ibas a caer en tierra firme o en un charco de lava. Y eso sin mencionar las pruebas a superar para introducirnos en el Sandcrawler, con sus pequeñas plataformas móviles y numerosos emplazamientos de armas.

¡Pero qué dulce recompensa si eras capaz de superar la amenaza Jawa! Mos Eisley nos invitó a la famosa cantina, donde la banda tocaba el mítico tema mientras Luke se abría paso entre la parroquia. Y, de hecho, ahora es un buen momento para alabar los logros de Paul Webb, el genio tras la música chip tune y los gorgoritos que salían de los altavoces estéreo. El hecho de que pudiera comprimir una interpretación decente del tema clásico de *Star Wars* en un pequeño cartucho de SNES es un milagro en sí mismo, no sin mencionar otras muchas partituras clásicas de *Star Wars* que sazonan el juego, desde *La Marcha Imperial* al mencionado boogie de la cantina.



» [SNES] Los Jawas saltan por los aires gritando '¡Utinni!' cuando te los "cepillas" al estilo mandaloriano.

Pero sobre todo lo demás, son los efectos de sonido de *Super Star Wars* los que dejan una impresión duradera. Los pequeños escorpiones del Mar de Dunas atacan con mini explosiones nucleares, mientras que despachar a lo que parece una frágil rata womp va acompañado por un efecto como de un container que cae de un camión de carga. *Super Star Wars* merece que pongas tu TV al máximo volumen para hacer justicia a sus grandiosos efectos, desde el '*vw-mooff*' del sable al '*vrrrrrerrrrrrm'* del TIE fighter. Quizá, el efecto que más perdura en la memoria es el grito de los Jawa, el desdichado '¡utinni!' que sueltan al ser disparados, un sonido sampleado directamente del film. ▶

> "Son los efectos de sonido de Super Star Wars los que dejan una impresión duradera"



» [SNES] Los escasos objetos que nos dan vidas extra aparecen con la forma de la cara de Luke.



» [SNES] La parroquia de la cantina es poco amigable con el viejo Chewie. Truco: deja que gane el Wookiee.







P&R PETER WARD

El programador de SNES nos habla de gritos Jawa y dificultad no intencionada

¿Cómo te viste involucrado con *Super Star Wars*?
¡Teníamos que ganar el contrato demostrando que éramos capaces de hacerlo! Para ello, completamos dos niveles como demo, el nivel de las "trincheras" y la escena 3D de landspeeder. Aparentemente LucasArts quedó con ello impresionada y nos dio el contrato.



¿Qué problemas afrontaste para comprimir el juego en un cartucho?
Utilizaba un cartucho de solo 8 megabit. Encajarlo todo fue un gran reto. Todos los sets de sprites pasaron por un proceso de reducción, en el que personajes parecidos fueron eliminados. Entonces comprimimos todos los materiales usando un tipo de compresión LZ, que permitía una descompresión extremadamente rápida. ¡Hasta el último byte del cartucho fue utilizado!

¿Cómo creasteis el fabuloso sonido y música?
Paul Webb creó toda la música y efectos de sonido, e hizo un trabajo notable. Estaba todo basado en MIDI. Comenzó reuniendo una colección de instrumentos digitales, y partió de ahí. LucasArts nos dio la partitura original en papel. Yo también ayudé con algunos efectos de sonido. En aquella época, tenía todas las pelis en LaserDisc, y le pedí a Paul que "ripeara" unos cuantos sonidos de la peli. Cosas como el grito "utinni" de los Jawas se samplearon así, entre otros.

¿Encontraste algunos problemas con los dueños de la IP de *Star Wars* en relación a los personajes originales?
No. Principalmente porque los artistas de LucasArts nos hicieron casi todo el arte.

***SSW* es recordado por su dificultad. ¿Era vuestra intención hacerlo difícil?**
Para nada. Creo que lo que pasa a menudo es que nuestro equipo de testeo se vuelve tan bueno en el juego que constantemente hacemos ajustes para que sea desafiante para ellos. Pero para el jugador medio, esto acaba siendo muy difícil. Lo que debíamos haber hecho eran "focus group" de testeo con jugadores promedio, y entonces haber ajustado la dificultad según su forma de jugar. Lamentablemente no lo hicimos, y lanzamos un juego muy difícil de jugar.

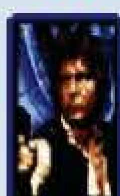
¿Cuál es tu parte favorita del juego?
Hay muchas. Desde ascender por el Sandcrawler a ver los enormes Banthas. Me gusta cómo resultó la batalla de las trincheras (quizá nos hizo ganar el contrato). Sí, podíamos haber hecho más, pero para un sistema de 16-bit, creo que quedó bastante fiel a la peli, y a lo que la gente recuerda de ella.

¿Tienes algún recuerdo memorable de trabajar en *Super Star Wars*?
Soy un gran fan de *Star Wars*, por lo que fue muy divertido trabajar en él. Cuidé de veras todo en lo que participé, y me esforcé para que fuera lo mejor que podía hacer. Dado el tiempo de desarrollo, y dimensiones del contenido, estoy contento con lo que se consiguió. Como programador, siempre fue emocionante recibir nuevos mundos o personajes animados y darles vida en el juego. Hacer la icónica intro de *Star Wars* fue divertido, e intenté que fuera lo más fiel posible. En su conjunto, todo el proyecto permanece como uno de mis mejores recuerdos en el desarrollo de juegos.

ELIGE TU HÉROE



HAN SOLO



■ El contrabandista de corazón amable es controlable a partir de la mitad del juego, justo tras abrirnos paso entre la escoria de la cantina con Luke. Se controla casi de manera idéntica a Luke, aunque cuenta con una ingeniosa voltereta en lugar del deslizamiento del aprendiz de Jedi, pero nunca maneja un sable de luz.





» [SNES] El viejo cuello estirado está ligeramente molesto porque Chewie derramó su bebida.



LAS CONVERSIONES



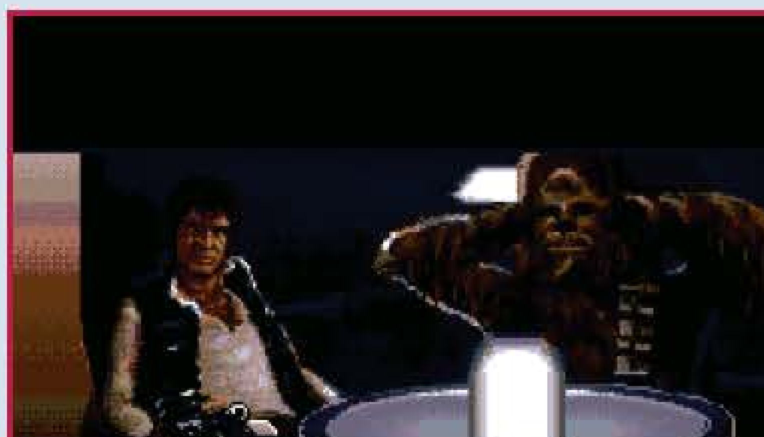


WII VIRTUAL CONSOLE

■ *Super Star Wars* tuvo un segundo, y muy esperado, lanzamiento en la Consola Virtual de Wii en 2009. La conversión dio a los jugadores la soñada opción para crear puntos de guardado, haciendo que el juego fuera algo más accesible. En cualquier caso, no llegó a la Consola Virtual de Wii U, y con el cierre de los servicios online de Wii a principios de este año, esta versión ya está perdida.

PS4 Y VITA

■ Code Mystics convirtió *Super Star Wars* a PS4 y Vita en 2015, incluyendo la muy solicitada función para salvar partida dentro del juego. La conversión cuenta con bordes de pantalla temáticos de *Star Wars*, pero más allá de eso, es idéntico al original. Las dos secuelas de SNES no tuvieron el mismo tratamiento, y hoy por hoy no hay forma legal de jugarlos salvo que tengas los originales de Super Nintendo.



» [SNES] Hay algunas adorables interpretaciones pixeladas de escenas de la peli, como esta Han Solo y Chewbacca.



» [SNES] El viaje al muelle de carga 94 (Docking Bay 94) e petado de peligros, desde Stormtroopers a UFO catchers





» [SNES] Los TIE fighters en el hangar de la Estrella de Muerte son enormes, y pasan zumbando a gran veloci

JEFAZOS









MONSTRUO DE LA FOSA DE SARLACC

■ El monstruo de Sarlacc es aquí más movido que en el *Retorno del Jedi*. Y tiene tentáculos, precursores de los tentáculos digitales que se añadieron a la *Edición Especial* del film.

■ Espera a que asome un tentáculo por la arena, y entonces salta a un extremo de la pantalla para endiñarle pero bien con el blaster. Y eso es casi todo…

BESTIA DE LAVA JAWENCO

■ ¿Alguien sabía que los Jawas tenían un foso de lava en la parte baja del Sandcrawler? ¿Y que es el hogar de este espinoso bicho?

■ Mientras que evites caer a la lava, esta monstruosidad es fácil de vencer. Permanece en la plataforma del medio y dale fuerte con tu blaster en su brillante punto débil, y salta cada vez que abra la boca.

RATA WOMP MUTANTE

■ Caramba, si que se ha hecho grande el bicho. ¿No era esta la rata womp a la que nos cargábamos desde el T-16, Luke?

■ El sable de luz es la clave para vencerle. Comienza un constante supersalto con ataque giratorio para evitar su ataque de garra, mientras rechazas las pesadas mini ratas womp y dañas al jefe al mismo tiempo…

MONSTRUO JEFE KALHAR

■ Quizá recuerdes a este tipo del film. Por suerte, los fans de *Star Wars* sabrá que aparece como una de las piezas holográficas que aparecen en la partida de dejarik entre Chewbacca y C-3PO.

■ Su punto débil es su largo cuello de jirafa: salta y dale con el blaster en el cuello desde la parte izquierda de la pantalla. Si se acerca, cambia al sable y salta con giro hacia él para que retroceda.

DROIDE DE MANTENIMIENTO

■ ¿Recuerdas el Droide Sonda Imperial de *El Imperio Contraataca*? Pues este es su molesto hermano pequeño, y recorre el lugar como un mynock relleno de petardos…

■ Comienza cayendo en picado sobre ti, así que rueda con Han para evitar sus ataques. Una vez rotos sus brazos, cambiará entre ataques taladro y rayos láser triples: sigue rodando y dispara cuando ataque (que es cuando es vulnerable).

Hablando del film, aunque *Super Star Wars* se mantiene bastante cercano a la trama de *Una Nueva Esperanza*, no se sonroja a la hora de coger elementos de toda la trilogía original. En el primer nivel, Luke es atacado por mynocks, pequeñas criaturas que solo se habían visto en *El Imperio Contraataca*, mientras que el Halcón Milenario hace una breve y malograda parada en las tripas de un gigante gusano espacial. El primer nivel también cuenta con el monstruo de la Fosa de Sarlacc del *Retorno del Jedi*, reimaginado aquí de una forma más ágil.

Por todas partes también hay nuevos droides y monstruos que solo aparecen en *Super Star Wars*. Kalhar, la criatura de cuello largo que acecha en un rincón de la cantina de Mos Eisley es, aparentemente, un gladiador Savrip Mantelliano, aunque el juego marca su única aparición en el lore de *Star Wars*. Otros añadidos originales son el carguero de combate flotante de Stormtroopers y el imponente Droide de Defensa Imperial que custodia el final del nivel de la Estrella de la Muerte, aunque este le debe la inspiración a ED-209 de *RoboCop*.



» [SNES] El Droide de Defensa Imperial ataca "pedorreando" misiles. Y no, no es broma...

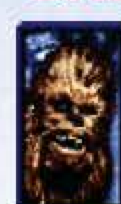
Sculptured Software, desde Salt Lake City, Utah, desarrolló dos juegos más de Star Wars para SNES basados en *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*, ambos siguiendo la plantilla fijada por *Super Star Wars*. El estudio fue comprado por Acclaim poco después de lanzar el tercer juego, pasando a llamarse Iguana West primero y después Acclaim Studios Salt Lake City, antes de cerrarse con el resto de Acclaim a principios de los noventa. Peter Ward trabajó después en los juegos *Disney Infinity*, para Disney Interactive Studios, hasta que cerraron en 2016. Hoy sigue trabajando en Salt Lake City.

En muchos sentidos, *Super Star Wars* se marchita bajo la dura mirada retrospectiva: cosas como los saltos de fe, los saltos erráticos, puntos de reinicio implacables, muertes instantáneas o secciones donde es imposible no recibir daño, son pecados imperdonables en los plataformas actuales. Pero también consigue clavar el aspecto, las sensaciones, y quizá lo más importante, el sonido del material de origen. En corto, es una de las mejores interpretaciones de *Star Wars* vistas en la pequeña pantalla, desde el icónico texto inicial al '*thwooomph*' del sable de Luke. *

ELIGE TU HÉROE



CHEWBACCA



■ Chewie se une al grupo a la vez que Han, y trae consigo su ballesta. Este arma comienza un nivel más alto que los blasters de Han o Luke, dando al Wookie una ventaja inicial. En cualquier caso, a diferencia de Luke y Han, él no puede hacer un mortal durante su súper salto. Tiene 200 años, después de todo.



RD-D2

OBI-WAN KENOBI



HOVER COMBAT CARRIER

■ Estos dos Stormtroopers aman su nuevo coche flotante con sus torretas y propulsores, que son ideales para freír a la escoria rebelde. Una pena que la carrocería esté hecha polvo...

■ Rueda para permanecer bajo la parte central y acaba primero con la torreta que tiene debajo. Después, con los propulsores, la torreta de la parte trasera y el parabrisas (?) cerca del frontal. Tras eso, no tendrán defensas.

DROIDE DE DEFENSA IMPERIAL

■ Este droide de aspecto robusto se parece mucho al ED-209 de *RoboCop*. Pero en lugar de depender de las ametralladoras, prefiere aplastar a los rebeldes con sus garras extensivas..

■ Deslízate por debajo de sus patas cuando salte y quédate en la esquina derecha, donde estarás a salvo de sus saltos. Luego, dispara al punto débil rojo que está expuesto cuando abre su trasero para disparar misiles. Simple.



JEFE DE LA ZONA DE DETENCIÓN

■ ¿Recuerdas la escena de *Star Wars* en la que Luke se enfrenta a un gran droide flotante con un ojo láser rojo, de camino a rescatar a Princess Leia? ¿No? Entonces debe ser una de las escenas eliminadas.

■ Este imponente enemigo no es muy difícil si conoces el truco. Permanece como a dos tercios de la pantalla a la derecha y no te muevas mientras disparas a los misiles y al punto débil rojo cuando se muestra. Una vez caiga su capa exterior, está casi vencido.



RAYO TRACTOR

■ El Rayo Tractor es mucho más feroz en *Super Star Wars* de lo que lo fue en la peli de 1977. Lo verás lanzar bolas de fuego mientras se desliza arriba y abajo...

■ Para vencerle, simplemente salta a la plataforma de la parte superior izquierda y ponte al borde mientras apuntas y disparas al núcleo. Desde ahí podrás anular cualquier bola de fuego que lance mientras asciende.



LA TRINCHERA

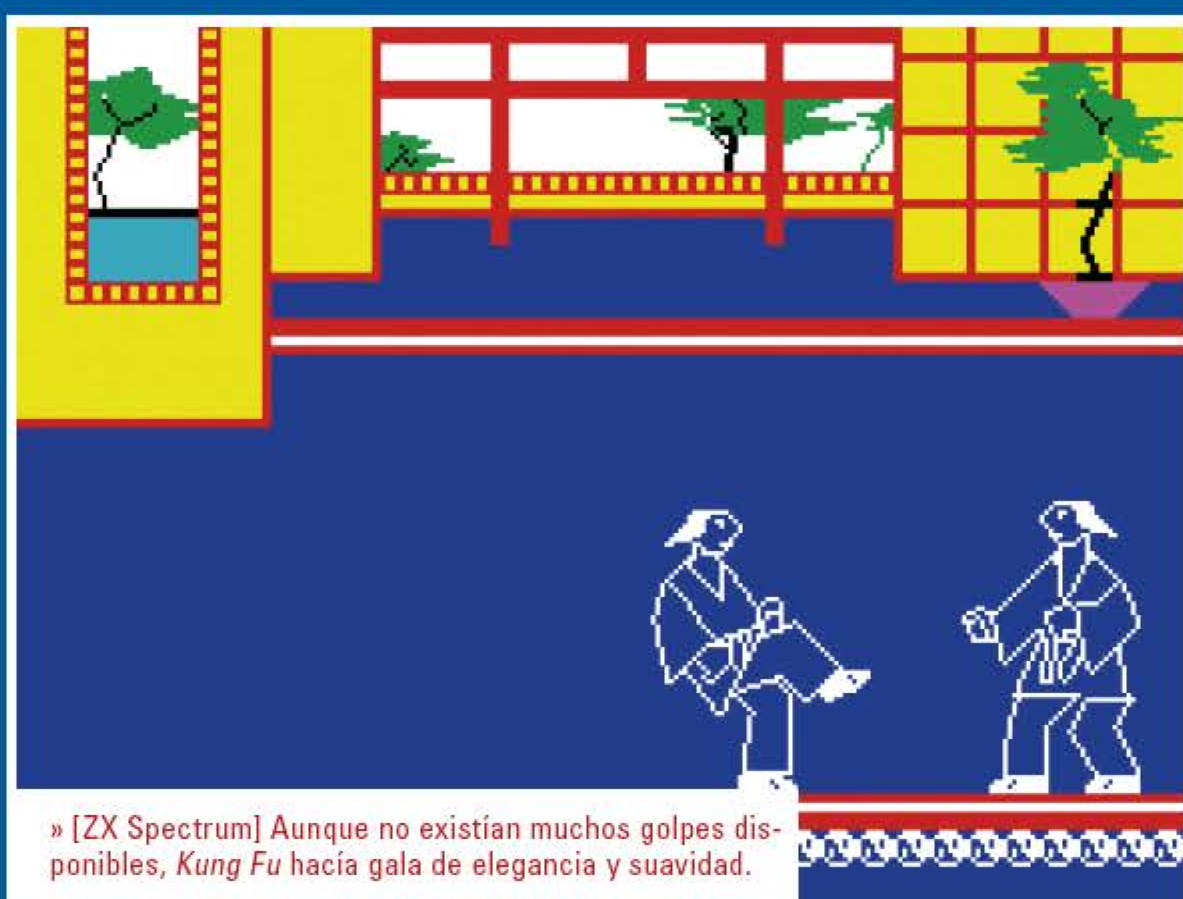
■ El viejo Darth aparece al final en su trotado TIE fighter para forjar/luchar los lazos padre/hijo. Por desgracia, desaparece nada más derrotarle, en lugar de girar hacia el espacio para pensar un buen rato sobre sus decisiones como padre. Es muy sencillo derribarle: apunta con el cursor a cualquier punto de su nave y machaca el botón de disparo. Solo detente para anular los disparos que lance en tu dirección.

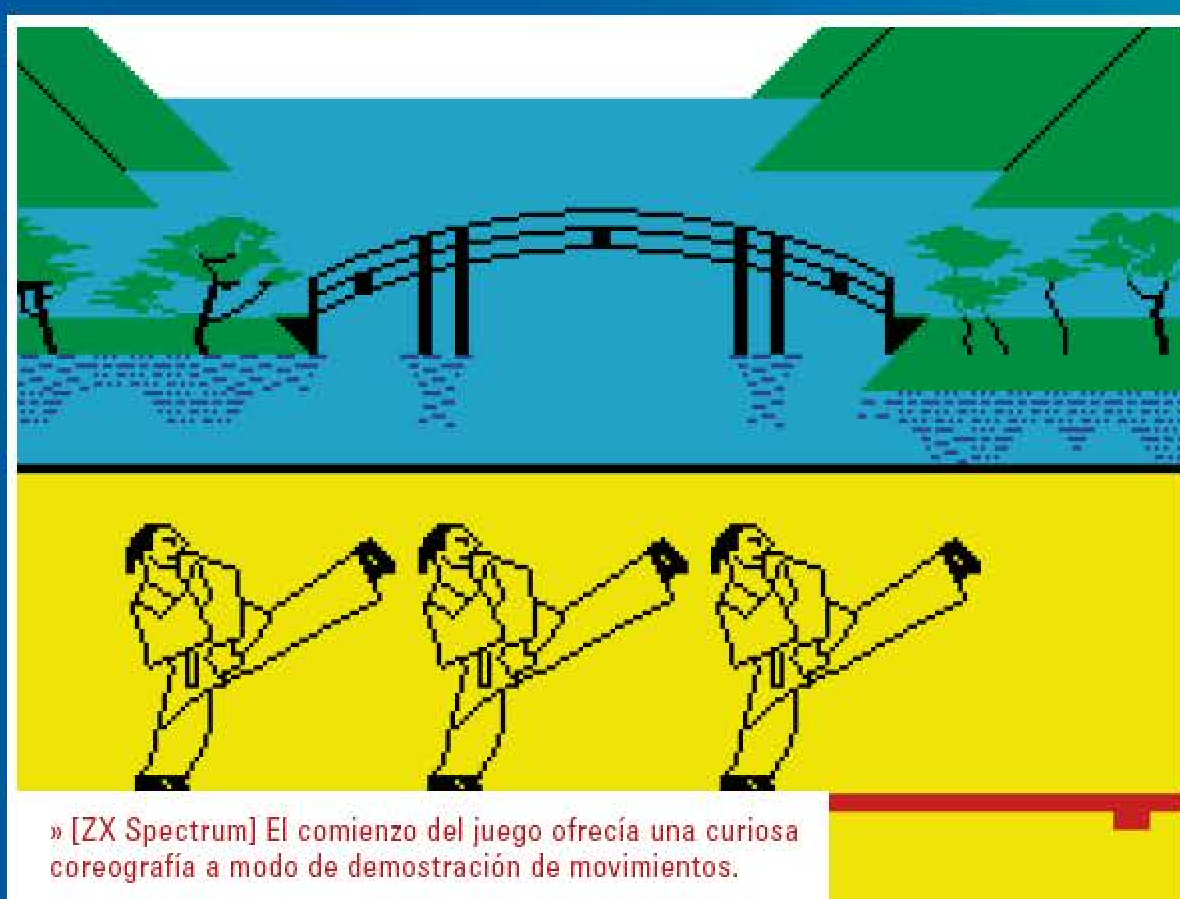
8 BITS DESDE CROACIA



Dusko Dimitrijevic fue un referente del software de origen yugoslavo en la década de los 80. Programas suyos como Kung Fu, Movie o Phantom Club cosecharon un gran éxito de crítica y público. Esta es su historia

Por Jesús Martínez del Vas


» [ZX Spectrum] Aunque no existían muchos golpes disponibles, *Kung Fu* hacía gala de elegancia y suavidad.

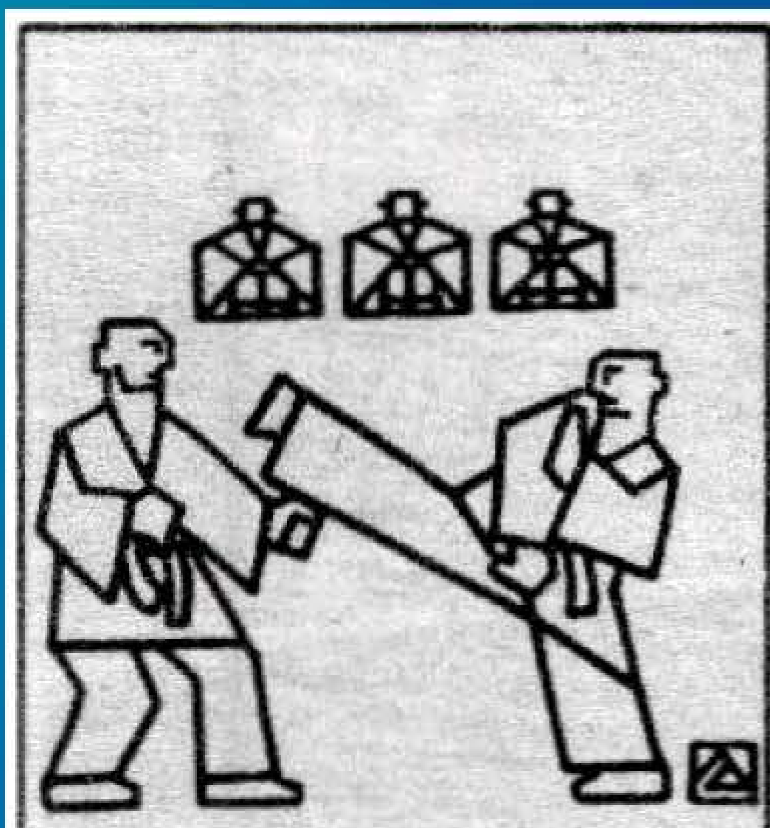

» [ZX Spectrum] El comienzo del juego ofrecía una curiosa coreografía a modo de demostración de movimientos.

A principios de los 80, ciudades como Liverpool eran el reclamo de jóvenes promesas de la programación y también de incipientes editoras que asomaban al mercado con sus primeros hits. A las oficinas de Bug-Byte, una compañía regentada por Tony Baden y Tony Milner que comenzaba a despuntar en la producción de juegos, llegó por correo el programa de un joven croata llamado Dusko Dimitrijevic. No dejaba indiferente a quien lo probaba. Se trataba de algo bastante alejado de lo que en aquella época inundaba el mercado: laberintos, arcades espaciales a lo *Space Invaders*, pseudo-pacmans... Lo que Bug-Byte tenía ante sí era un inusual juego de artes marciales llamado *Kung Fu*, que hacía gala de unos enormes gráficos y un sentido de la escenificación notablemente elegante y teatral.

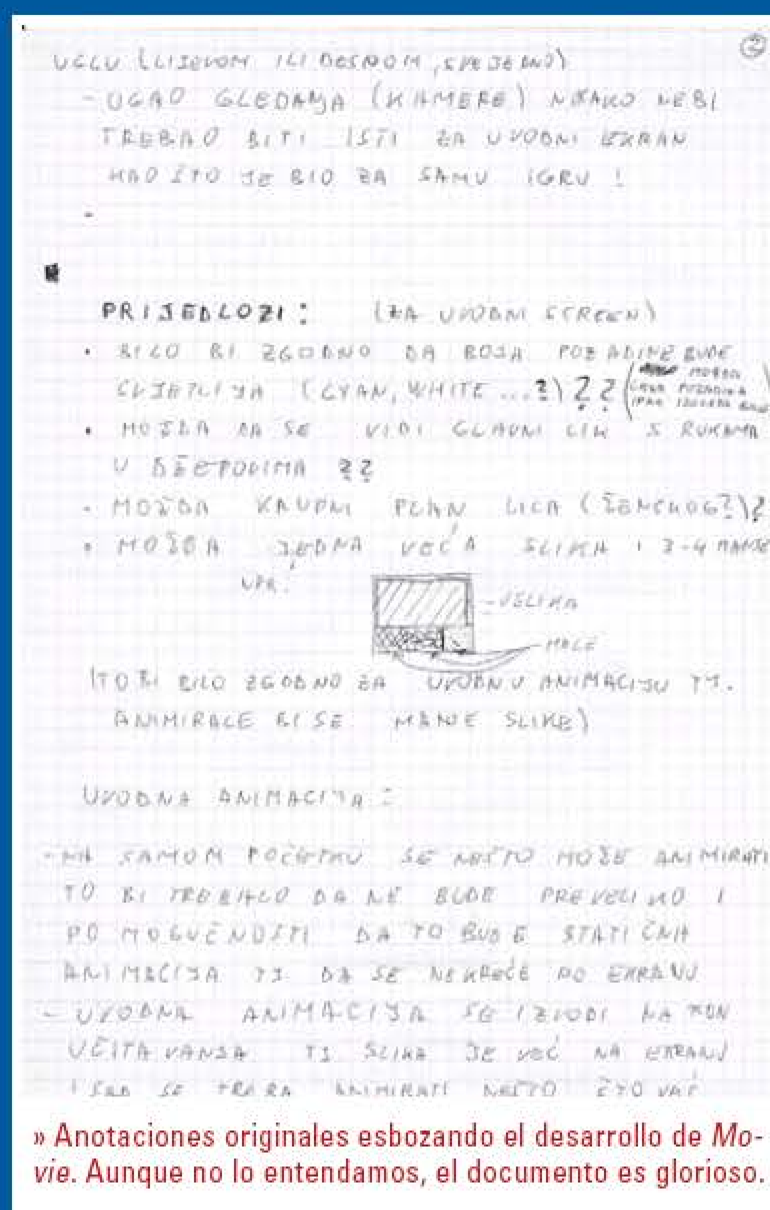
Dusko nació en Osijek, Croacia. Empezó a programar en la escuela de secundaria. "Mi primer código lo hice en una calculadora programable, la TI-59, y más tarde en el mismo año en una gran computadora central como parte de un trabajo escolar. No recuerdo el nombre, pero ocupaba un par de habitaciones. El código de la TI-59 era como ensamblador con registros en coma flotante. En la computadora central lo que usaba principalmente era Fortran". En la escuela fue donde le pusieron como apodo 'Duke', nombre con el que firmaba sus juegos durante los 80. "Es como una versión abreviada de mi nombre, sin ningún significado. Nada que ver con la misma palabra inglesa". Damir Muraja, co-programador de *Kung Fu*, trabajaba como ingeniero electrónico y Dragoljub Andzelkovich, grafista habitual de Dusko, era diseñador en Electronics Industry Niš, un gigante empresarial yugoslavo que llegó a emplear a 10.000 personas antes de su colapso a principios de los 90. "Conocía a Damir de antes. En una pequeña ciudad como Osijek (100.000 habitantes) conocías por fuerza en aquella época a cualquiera que estuviera programando o haciendo cualquier cosa con ordenadores. Posteriormente fui a la Universidad en Belgrado y conocí a Dragoljub. Al principio hice algunos programas artísticos adaptados para él, y a su vez hizo los gráficos para *Kung Fu*. De esta forma empezamos a colaborar". En aquel momento, el panorama de la microinformática lo dominaba en la antigua Yugoslavia el ZX Spectrum, con presencia también del Commodore 64. "Existían también algunos modelos de producción local, pero no tan populares como el dúo ZX/C64. Había 4 o 5 revistas de ordenadores, pero publicaban en su mayoría el mismo tipo de material y artículos. El ZX Spectrum era genial en su día. Muy bueno para aprender, especialmente ensamblador, y muy asequible. El teclado de goma era peculiar, pero fácilmente sustituible".


» Un joven Dusko fue entrevistado por la televisión local para mostrar los entresijos de *Kung Fu*.

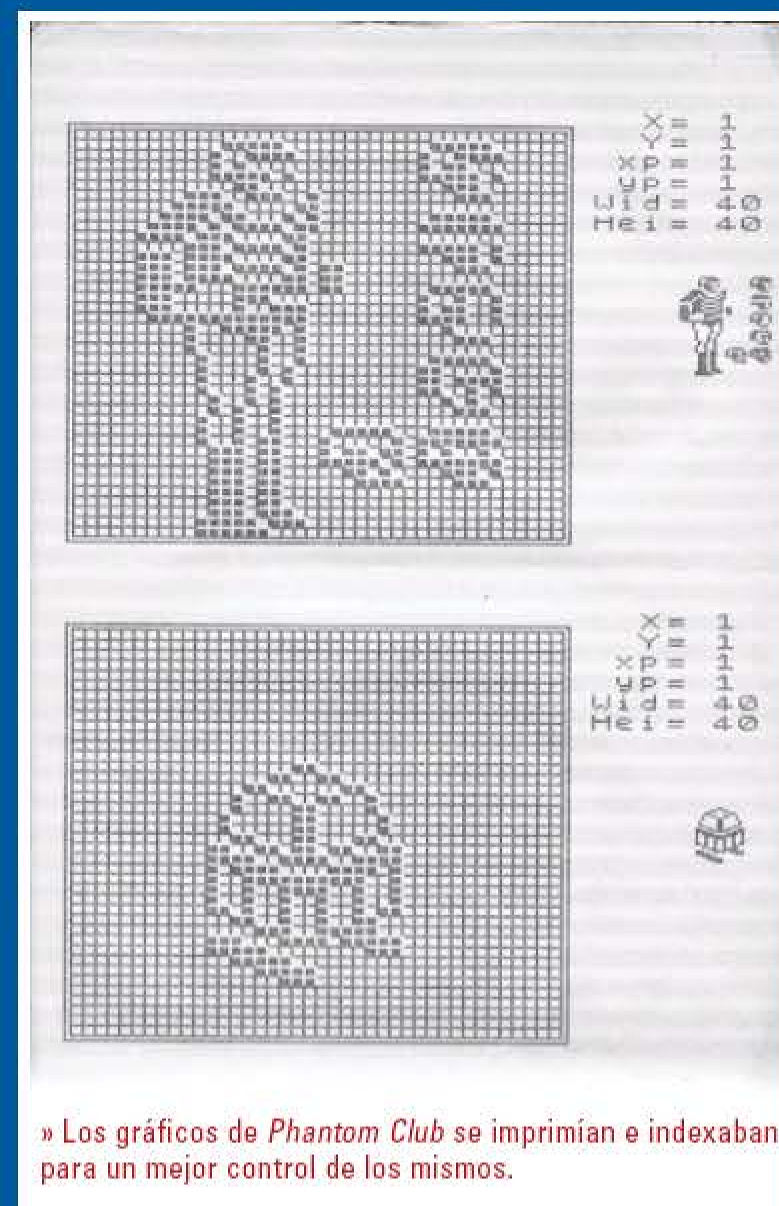
Interesado por el mundo de la microinformática y los videojuegos, y partiendo de una idea de Dusko, el recién creado equipo abordó la creación de un juego de lucha oriental antes de que el mundo supiera de *The Way of the Exploding Fist*, y lejos del concepto de las pocas recreativas del género que podían servir de referencia: *Karate Champ* y poco más. "Sólo pensé que un juego de lucha sería genial. En ese momento no existían juegos de ese tipo que yo supiera. Pensaba que debía ser fluido y con protagonistas de gran tamaño. Dragoljub intentó expresar un estilo minimalista con aire japonés. Él era también muy bueno con animación clásica y la idea era trasladar todo ello al Spectrum de alguna manera. Todo ello sonaba bien para abordar un primer intento". Armados de enormes dosis de entusiasmo, y equipados cada uno con un ZX Spectrum, trabajaron cuatro semanas, dedican- ▶



» Los bocetos de *Kung Fu* procedentes de su archivo personal de Dragoljub.



» Anotaciones originales esbozando el desarrollo de *Movie*. Aunque no lo entendamos, el documento es glorioso.



» Los gráficos de *Phantom Club* se imprimían e indexaban para un mejor control de los mismos.

do la mayor parte de las tardes y las noches para compatibilizar su labor creativa con las ocupaciones de cada uno. Tenían un precario sistema de 'conexión en red' entre Spectrums. "Era una época anterior al Interface 1 y el Microdrive. Usábamos los puertos de la cinta para transferir datos entre Spectrums, pero teníamos que poner un reproductor de cinta entre medias para actuar de amplificador".

Dusko contó en un programa de televisión local (cuya versión original podéis encontrar en YouTube) que utilizó en las primeras etapas de la programación el papel: código a mano, intentando dar una forma inicial a una serie de diagramas de bloques manuscritos. Esta lógica del juego puesta en forma de diagramas facilitaba la posterior labor de convertir los juegos a otras plataformas. Sin embargo… esto no era en la realidad exactamente así. "Lo de los diagramas de bloques no era cierto en absoluto. Si no recuerdo mal, el programa de televisión fue realizado por Educational TV así que querían de mí que fuese de alguna forma 'educativo'. Aquella charla sobre los diagramas de bloques fue sólo para contentarles". La verdad sobre su forma de trabajar es que provenía de un terreno común al de muchos jóvenes programadores de la época, como relata Dusko: "aprender uno mismo usando libros y probando y probando. Los libros que más usaba eran manuales de hardware relativos a gran cantidad de procesadores, incluyendo el Z80".

Damir y Dusko escribieron conjuntamente todo el código. "Si existía alguna especialización, esta consistía en que yo me centré principalmente en la optimización de la velocidad, y Damir en la compresión de datos". Uno de los aspectos más llamativos del programa era el tamaño inusualmente grande de los luchadores: ocupaban hasta ocho por ocho caracteres, es decir, un tercio de la altura total de la pantalla del ZX Spectrum. Y con un movimiento muy suave aunque con limitaciones, ya que sólo podían ejecutarse dos tipos de golpe y dos bloqueos. El proceso de introducción de gráficos de los luchadores fue tremendamente laborioso, un total de 40 frames de animación.

Ocean le compró a Dusko la versión Amstrad de Kung Fu

"Dragoljub dibujó todo en papel. Después usamos herramientas personalizadas que hice tan sólo para ese juego y que no usamos más tras aquello. Eran programas para la introducción de datos y animaciones simples. Meter los gráficos era criminal, en especial los fondos. Horas de traducir píxeles a números binarios e introducirlos en el ordenador. Esa parte no fue divertida en absoluto". El grafista trabajó 8 horas al día durante medio mes sólo en el dibujado previo de cada frame mediante un brazo articulado similar al utilizado entonces en delineación profesional. En el mencionado documental de YouTube se puede apreciar el proceso: en el brazo se acopló una lente con una cruceta, que cuidadosamente se movía a lo largo de los bocetos de Drajoljub, reproduciendo el resultado en pantalla. Posteriormente, la herramienta programada por Dusko se encargaba de ofrecer unas primeras animaciones a modo de prueba, en las cuales se observaba la falta de detalle respecto a la versión final. El ingenioso método dejó imperfecciones y líneas sin cerrar, además de dejar sin definir elementos clave como la cabeza. Les tomó otros cinco o seis días reparar estas imprecisiones. Para poder trasladar estos gráficos al código, se utilizaban números binarios. "Luego se convertían a números decimales, y un programa volvía a convertir los números a gráficos que aparecían en pantalla", declaraba entonces Dusko ante las cámaras. A pesar de su aspecto, los sprites funcionaban como simples mapas de bits y no se recreaban como vectores, algo que podría haber sido interesante, como Dusko reconoce ahora. "Aquí perdimos muchas oportunidades, pero estábamos empezando y se tomaban muchas decisiones precipitadamente".

Un aspecto innovador fue la posibilidad de visualizar la repetición de los golpes más brillantes. El programa era capaz de recrear de nuevo los últimos movimientos para que el jugador pudiera degustar el momento del triunfo. Otro aspecto curioso es la inserción de música in-game mediante el control de los ciclos de reloj, destinando uno de cada ocho a la generación de sonido, dando la impresión de que la música se ejecutaba simultáneamente a la acción principal.

Una vez finalizado, Dusko lo remitió a una de las compañías de software que más admiraba. "Bug-Byte publicó *Manic Miner* por aquel entonces, antes que Software Projects. Dado que era mi juego favorito de la época, les mandé una cinta con *Kung Fu* para que lo consideraran. Usé un envío normal de correos. Nunca antes había tenido contacto con ninguna compañía de software de Reino Unido, y parecían una opción acertada". El programa fue un éxito y le reportó a los autores unos royalties de 4.400 libras, que por aquel entonces era una suma de dinero muy notable por un trabajo en el que habían invertido tan sólo un mes. Posteriormente, el programador croata propuso a la compañía otro juego, llamado *No 1*. "Un juego de roller-skate, hecho muy deprisa. Bug-Byte aceptó el juego pero naufragó antes de



» [ZX Spectrum] *Kung Fu* disponía de modos de uno y dos jugadores, con diferentes fondos.

publicarlo. También tomé allí algunas malas decisiones con los gráficos, así que no fue tan bueno como podría haber sido".

En 1985, Dusko viajó a Liverpool con la idea de vender dos nuevos proyectos a Bug Byte. Cuando llegó, se encontró con que la Bug-Byte que él conoció acababa de cerrar sus puertas. "Se suponía que iba a cobrar royalties y al mismo tiempo les llevaba las versiones de Amstrad de *Kung Fu* y *No 1*. El día que llegué allí no había nadie. Pero era un día festivo (San Jorge, si recuerdo bien) así que asumí que esa era la razón. Luego venía el fin de semana, pero cuando volví el lunes, la puerta seguía cerrada. Más tarde conseguí contactar con una persona de Bug-Byte por teléfono. Me explicó la situación y me dio el número de teléfono de Ocean, aconsejándome que lo intentara allí". La situación era compleja y su ánimo muy bajo. Un viaje que se organizó para cobrar dinero, vender dos versiones de sus juegos y quizá pasar varios días de turismo en Liverpool, derivó en un periplo a través del Reino Unido y sin apenas dinero en el bolsillo. Afortunadamente, en su sede de Manchester, Ocean le recibió con los brazos abiertos. "Básicamente, Ocean cogió *No 1* (en sus versiones de Spectrum y Amstrad) y *Kung Fu* para Amstrad, tan sólo para ayudarme. La tarifa fue muy baja, pero ambos juegos no les encajaban para publicarlos, y los regalaron más tarde con varias revistas. Me pasé el resto del día en las oficinas, hablando con otros programadores. Fueron muy amables. Creo que intentaban averiguar si era potencialmente bueno programando".

En aquellos momentos, Ocean estaba impactada con los lanzamientos de la popular Ultimate. Dusko pensó que podría ser un campo en el que trabajar. "Me gustó mucho *Knight Lore*, pero la principal razón para elegir una vista isométrica fue que lucía muy bien. Era el camino obvio a seguir. No tenía ni idea de qué le parecería a Ocean". Dusko no llegó a establecerse en Manchester. "Siempre trabajé sobre todo desde casa. Una vez cada dos meses viajaba una semana a Reino Unido, y en una ocasión permanecí un mes. También pasaba varios días en Ocean cuando llevaba las versiones finales de los juegos, dando allí los toques finales". Por tanto, con todas estas ideas en la cabeza, regresó a su hogar y comenzó a trabajar en su nuevo proyecto.

JUEGOS ISOMÉTRICOS NOIR

Ultimate cambió la percepción de los videojuegos domésticos no sólo por su fascinante ambientación sino por introducir un factor tecnológico sorprendente. El motor Filmation permitía simular un entorno en tres dimensiones y manejar objetos con propiedades físicas. Empujarlos o apilarlos para saltar sobre ellos era una mecánica fundamental para avanzar en el juego. Por supuesto, Ultimate explotó durante 1985 su propio hallazgo con *Alien 8*, y daba un (fallido) paso adelante con *Nightshade* y su Filmation 2. En esta técnica, era el protagonista el que permanecía estático y el escenario se desplazaba con un scroll, dando la sensación de desplazamiento a lo largo de calles o espacios abiertos. Los pasos de la compañía inglesa habían sido seguidos tan sólo por un par de compañías. Bo Jangeborg con su fastuoso *Fairlight*, y Gargoyle con *Sweevo's World*. Isometría era sinónimo de producto técnicamente por encima del resto (algo un tanto ficticio pero que era percibido de esta manera), y eso, a mediados de los 80, garantizaba buenas críticas en las revistas.

Tras volver a su país, Dusko trabajó seis meses en su nuevo programa. "Nos fijamos en los juegos de Ultimate para imaginarnos cómo lo hicieron. Cuando digo 'nos', me refiero a Mario ▶

La maldita guerra



Dusko ha tenido la deferencia de compartir con nosotros la espantosa experiencia de que tu país pase por una guerra tan destructiva como fue la vivida en la extinta Yugoslavia. "La guerra es algo horrible, por supuesto. Me preocupó muchísimo mi familia, pero psicológicamente estuve bien. Conocí a gente muy interesante, hice amigos, dejé de ser un 'ermitaño en mi habitación'. Nadie cercano a mí murió. Así que si sólo me miro a mí mismo egoístamente, fue un cambio positivo. Pero mucha gente murió; edificios, ciudades y vidas fueron destruidas. Muchos perdieron sus personas queridas, sus infancias y sus hogares. Fui afortunado de no experimentar todo aquello directamente. He estado sobre seis meses en la armada. Estuve en peligro, el mismo que cualquiera que estuviera viviendo en la misma ciudad. Mi madre podría haber muerto cualquier día de los que fue a comprar a la frutería. Una vez un francotirador le disparó un par de veces mientras estaba tendiendo la colada en el patio. Falló. Más tarde, el tirador fue detenido. Usaba un rifle avanzado de francotirador para disparar a la gente desde un tejado cercano, pero tenía más de 75 años y no muy buena visión, supongo. De locos. Mi casa fue alcanzada por una granada y le hizo un agujero del tamaño de una ventana. Todos estábamos en el sótano así que nadie resultó herido". El conflicto impidió también el contacto regular con sus antiguos colaboradores, y le forzó a la larga a cambiar totalmente de actividad. "La guerra me hizo dejar de trabajar con Dragoljub. Estaba en Belgrado y no había forma de comunicarse. No estaba haciendo ningún juego, en todo caso. Hoy día todavía charlo con él vía Skype".


AÑO III - NUM. 73

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

SEMANAL

AÑO III - N.º 73

135 PTS.

Canarias 140 ptas.

INFORME

TODO SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS PROGRAMAS

INCREÍBLE MAPA FOTOGRÁFICO A TODO COLOR

NUEVO

MOVIE: EL DETECTIVE MARLOW SE ENFRENTA AL MUNDO DEL HAMPA

HARDWARE

COMO FUNCIONA EL MODULADOR DE VIDEO EN EL SPECTRUM

PROFESOR PARTICULAR

DESPEJAR INCOGNITAS

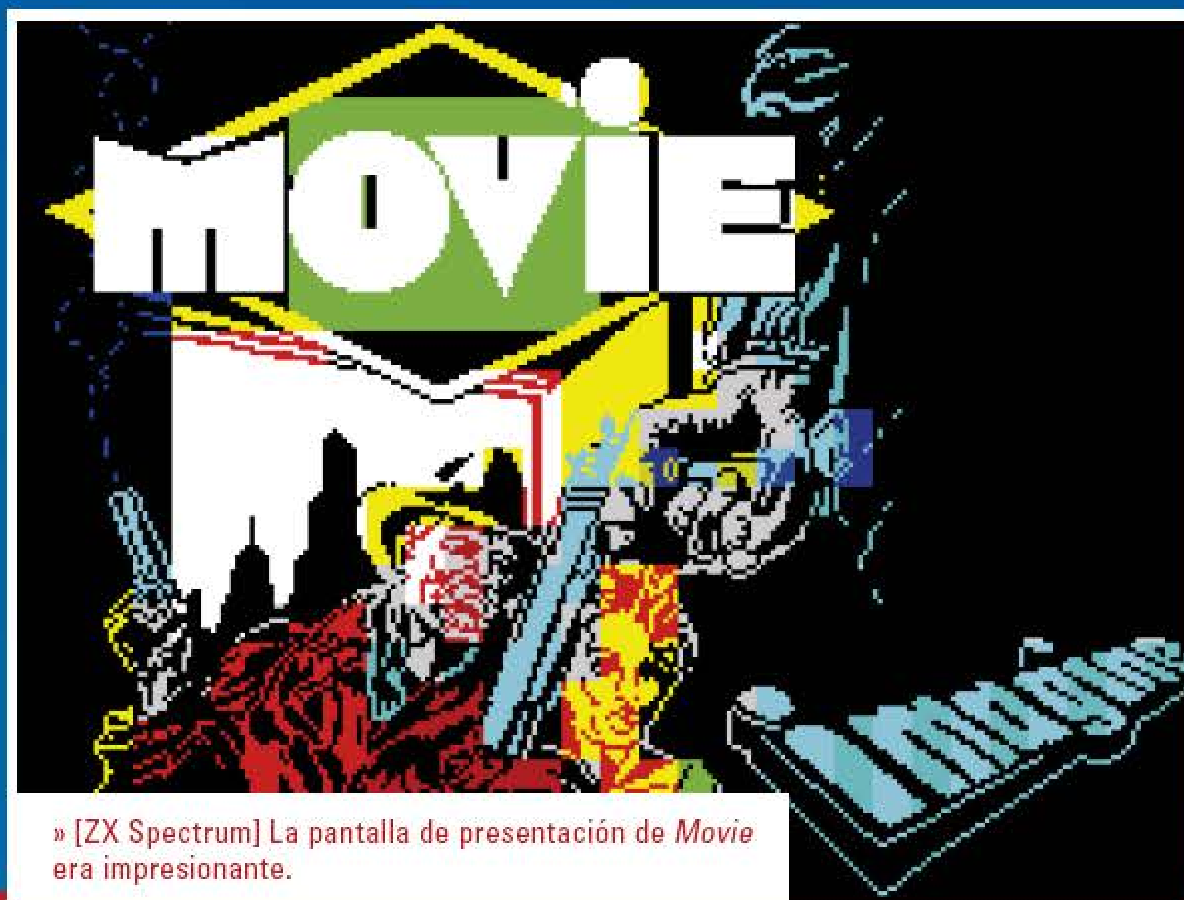
»El inolvidable Ponce nos regaló esta preciosa portada de *MicroHobby* dedicada a *Movie*.

Mandic y yo. Mandic era estudiante de secundaria en ese momento. El diseño del juego era mío pero la programación la hicimos los dos. Se pueden averiguar muchas cosas solamente observando el juego. Hicimos los algoritmos y las matemáticas que sostenían el motor del juego, y creo que en un par de ocasiones tomamos diferentes caminos a los seguidos por Ultimate. Sobre todo en lo relativo al buffering y el volcado de elementos en pantalla. Siempre tuve mucha confianza en la eficiencia de mi código así que creía que mis funciones gráficas serían más rápidas que las de cualquier otro. Presuntuoso, lo sé. Antes había estudiado el código de *Manic Miner* y no me impresionó: era un juego fantástico, revolucionario y muy divertido en aquella época, pero el código me parecía sólo... correcto. Prefería hacer mi propio código".

Era importante en aquella ocasión dotar de una buena ambientación y de un hilo argumental al programa, decantándose por una historia de serie negra que gira en torno a un detective privado. Era indudable no sólo la influencia del género negro, sino también del cómic. El juego rinde su particular homenaje al personaje del escritor Raymond Chandler, Philip Marlowe, renombrado aquí como Jack Marlow. "Me gustaban las películas y las novelas de detectives", confiesa Dusko, "pero en realidad estaba buscando temáticas que no hubiesen sido utilizadas en otros juegos. En el género de crímenes, el estilo de Mickey Spillane me parecía muy fresco". La misión del protagonista consistía en localizar unas grabaciones incriminatorias que estaban ocultas en el despacho de Bugs Malloy para llevarlas de vuelta a la oficina y reproducirlas en nuestro equipo de audio. El juego tenía un extenso mapeado, ¡nada menos de 256 habitaciones!, aunque algunas de ellas apenas tenían contenido. Una parte del mapeado recreaba calles interiores que reforzaban la ambientación oscura y cuasi-urbana del juego. Tanya y Vanya eran las gemelas de esta historia, representadas por el mismo gráfico pero de intenciones muy distintas: una nos guiaría hasta la guarida del malvado mafioso mientras la otra procuraría emboscarnos llevándonos a una estancia repleta de asesinos a sueldo. Asesinos o ¡perros que rebotan por la habitación! O arma-

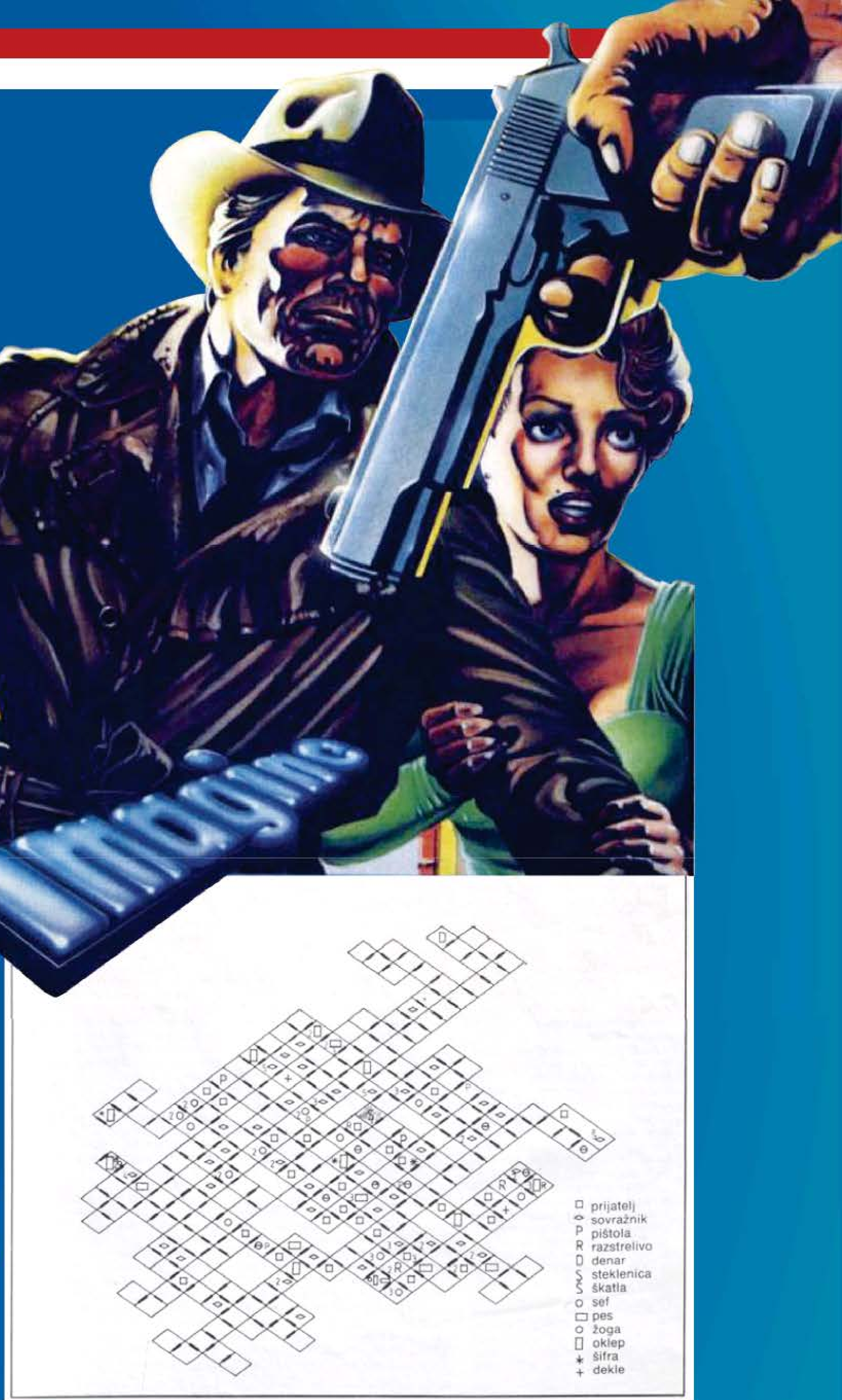


» [CPC] Cuidado con las gemelas: una de ellas nos buscará la ruina en *Movie*.



» [ZX Spectrum] La pantalla de presentación de *Movie* era impresionante.

La primera edición de Movie vendió 100.000 unidades



» El mapeado del juego que esbozaron los autores de *Movie*, con sus más de 200 pantallas.

duras que se mueven. Y es que a veces *Movie* tenía un sentido de la escenografía que se acercaba más al mundo de las casas encantadas que a una epopeya de gangsters.

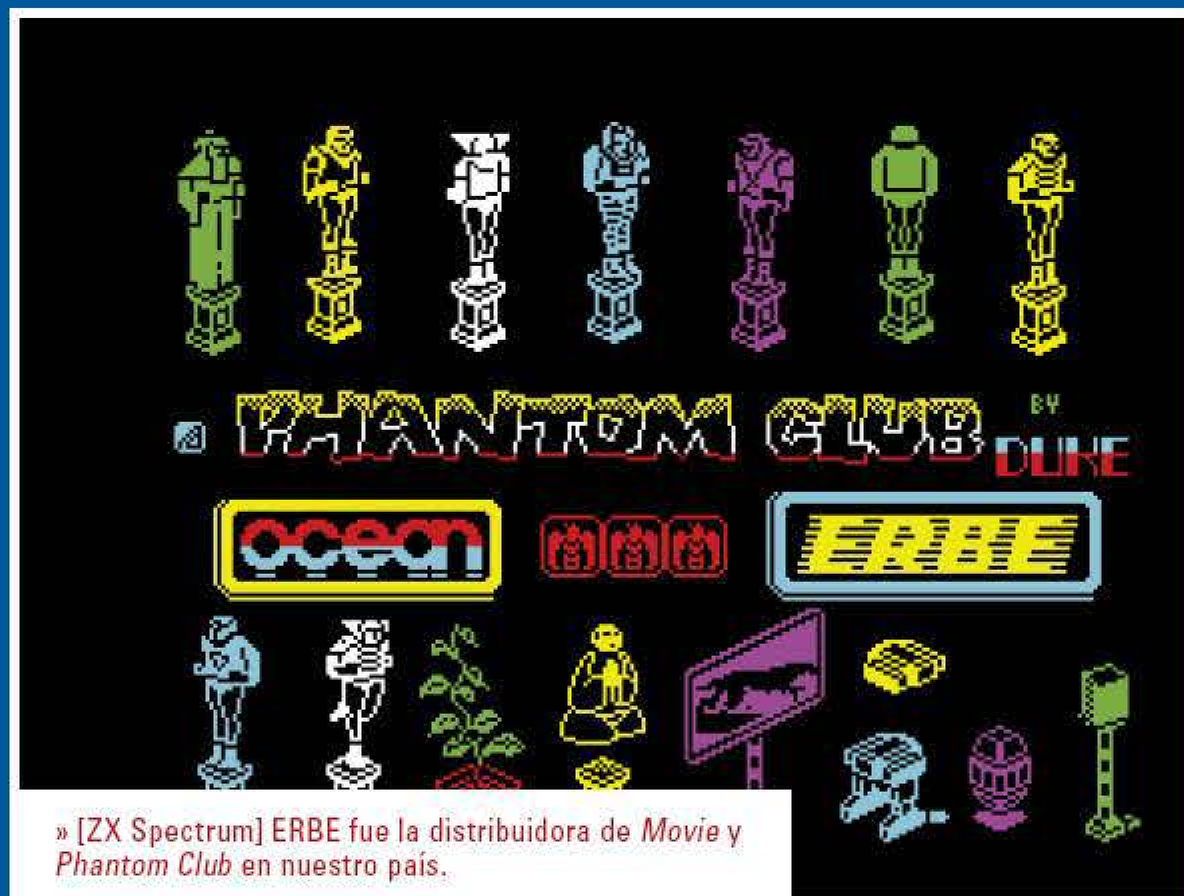
Sin duda, las bazas de *Movie* fueron su ambientación y originalidad. Los gráficos se convirtieron de nuevo, no obstante, en una pesadilla durante la fase de desarrollo. "Volvimos a hacer trabajo propio de esclavos. Dragoljub hizo todos los gráficos en papel y estuvimos días y días convirtiéndolo a datos binarios. Hicimos varios programas muy simples para ayudarnos, pero acabó siendo un aburrido y extenuante trabajo de teclear kilobytes de números". La dinámica de trabajo no fue sencilla por la distancia que separaba al grafista de los programadores. "Dragoljub vive en Belgrado. Estaba a 200 km de mi casa, y viajaba allí cada pocas semanas". Llegó el momento en el que dispusieron de una primera demo. "Cuando tuvimos el engine y tan sólo dos habitaciones y un personaje, se lo mandé a Ocean. ¡Por correo ordinario de nuevo! Me llamaron inmediatamente y estaban entusiasmados con el juego. Llegaron a mandarme algo de dinero como muestra de buena voluntad antes incluso de hablar del contrato". Para la versión definitiva, se desplazó personalmente a las oficinas en Manchester. "Estaban contentos con el resultado y pidieron algunos pequeños cambios, relacionados sobre todo con los textos usados en el juego. Había algunos errores gramaticales, querían un mensaje diferente al final del juego, y encontraron una frase que no era 'apropiada'".

El programa resultó muy innovador en ofrecer un menú de opciones al jugador en el que, mediante iconos, se posibilitaban acciones tales como coger o dejar objetos, usarlos, disparar, pegar puñetazos e incluso hablar utilizando un bocadillo. Este último detalle acabó siendo lo más distintivo del programa: poder dirigirnos a otros personajes para intercambiar objetos, averiguar contraseñas o interrogarlos, tecleando como si de una aventura de texto se tratara. No es que hubiese un abanico de conversaciones muy amplio, pero lo suficiente para resultar un detalle agradable y, a la postre, único en un juego de este corte. "Siempre quise tener bocadillos con diálogos en un juego. *Movie* parecía perfecto para implementar esta característica. La portada la hizo después Bob Wakelin, gran artista y gran tipo. Hizo la mayor parte de las portadas de Ocean. La pantalla de carga la hizo F. David Thorpe basada en el arte de Bob. Quedé muy satisfecho con el resultado. Más tarde vi la obra original de la portada de Movie en Ebay, a un precio de 20.000 libras. Demasiado para mí...". El desarrollo ofreció algún reto más, la mayoría relacionadas con la escasísima memoria del ZX Spectrum. "Las matemáticas eran complicadas. Era relativamente sencillo hacer algoritmos básicos, pero existían muchos casos particulares en los que no funcionaban correctamente. Por ejemplo cuando existían 3 o más objetos muy cerca e interactuaban entre sí. Nunca había suficiente memoria libre, así que usábamos muchos trucos para arreglarnos con ello. Por ejemplo, hay algo de código en los datos de gráficos, por lo que cuando tú ves, vamos a decir, el piano en pantalla, también es código máquina para alguna otra cosa. Lo teníamos que hacer con mucho cuidado para que funcionara correctamente y que a la vez no se viera en pantalla. También resultaba muy complicada la depuración del programa cuando no quedaba memoria para cargar el depurador".

El juego apareció publicado en mayo de 1986, bajo el sello Imagine. "No fue por ninguna razón en particular, sacaban algunos juegos con ▶



» [CPC] La pantalla de carga de *Phantom Club*, una aventura isométrica de superhéroes.



» [ZX Spectrum] ERBE fue la distribuidora de *Movie* y *Phantom Club* en nuestro país.



» Bob Wakelin realizó de nuevo un espectacular trabajo con la portada del juego.

Ocean y otros con Imagine. Era fan de Imagine desde hacía mucho así que no me importó". Fue alabado por su calidad gráfica (que le daba un toque austero y sórdido, muy acorde con el estilo noir de la aventura) y encumbrado como un juego, en líneas generales, sobresaliente, a pesar de que el sistema de menús lastraba un tanto la velocidad y el ritmo. "La idea desde el principio era hacer algo realmente bueno. Lo que tenía en mente era mejor que el resultado final, pero las limitaciones de hardware eran demasiadas para implementar todas las ideas. Encajamos todo lo que pudimos. Al final usamos toda la memoria del Spectrum para el programa excepto la de pantalla. Sólo quedaban 30 bytes por usar, e incluso se llegó a usar en parte para implementar alguna de las sugerencias de Ocean". Fue también un gran éxito comercial. No podíamos dejar de preguntarle a Dusko por el número de copias vendidas. "Creo que fueron 100.000 en la primera edición. Luego se vendieron más como parte de recopilaciones, luego en ediciones a precio reducido y finalmente como obsequio en algunas revistas".

SUPERHÉROES DE ALQUILER

El año 1987 nos trajo un nuevo juego de The Duke y sus colaboradores. Afloró otra vez el cariño del autor por el mundo del cómic, y el mundo isométrico de *Movie* se transformó para alojar las misteriosas paredes del *Phantom Club*. Bajo este nombre se agrupaba una colección de superhéroes de extraños poderes, envilecidos por el malvado Zarg. Plutus, el protagonista, resistió al siniestro influjo para enfrentarse a todos ellos, a través de un pantagruélico mapeado que duplicaba lo visto en *Movie*.

La mecánica del juego viraba hacia premisas más arcade dejando a un lado el celebrado cariz aventurero y noir de su antecesor, y proponiendo la resolución de diversas misiones a cual más compleja. A medida que íbamos avanzando en estas misiones, recibidas mediante la consulta de unos enormes paneles, íbamos adquiriendo un nivel superheroico mayor: desde el iniciático Zelator hasta el ultrapoderoso Ipsisimus. Los enemigos se presentaban en forma de agresivos monjes, budas, hombres-araña y un amplio elenco de secuaces a los que debíamos dejar fuera de combate con nuestro rayo óptico.

El motor del juego se remozó por completo (aunque sin perder su estilo visual característico) para dar cabida a una mayor variedad gráfica. El atlético protagonista no mostraba un movimiento tan estático como el de *Movie*, y estaba dotado de la capacidad de saltar y correr con agilidad. "*Phantom Club* era mucho más rico gráficamente, así que las funciones sobre los sprites se tenían que hacer de nuevo. *Movie* tenía 'sólo' 256 habitaciones y menos personajes/objetos, pero cuando, digamos, movías un objeto y luego ibas a otra habitación y volvías mucho más tarde, el objeto permanecía donde lo habías dejado. Cualquier otro juego de la época hubiese reseteado la posición de los objetos. *Phantom Club* no tenía muchos objetos que mover, así que este aspecto no era un problema". Pero el juego se perdía en la maraña de sus 550 pantallas (habéis leído bien) y una dificultad que desafiaba paciencias forjadas en acero. "Quería que fuese un juego difícil que pudiera jugarse durante mucho tiempo", asegura Dusko. "En perspectiva, lo hice demasiado difícil. Existían misiones muy complicadas. Por ejemplo, una de las misiones era encontrar y destruir un enemigo invisible escondido en algún lugar de su gigantesco mapeado. Fue algo bastante estúpido". La razón de tal cantidad de pantallas la encontramos en el carácter de reto que entonces tenía programar, y el reclamo comercial que suponía semejante logro en tan sólo 48K de memoria. "Básicamente, se trataba de presumir. Algo así como 'Mira lo que podemos hacer'". Para ello, se aprovechó de forma verdaderamente insana toda la capacidad de la que disponía el ordenador de Sinclair.

"Tenías que comprimir y hacer uso de cada bit, no sólo cada byte. Estaba tan obsesionado con la optimización de la velocidad y la compresión de datos, que aquello se empezó a reflejar en la vida real. Empecé a organizar mi mobiliario de manera diferente, y cambié los caminos que solía utilizar para ir a sitios, como por ejemplo cuando iba a la compra..." El juego fue recibido por la crítica de una manera tibia, con la influencia sin duda de la pérdida del factor sorpresa del público ante un juego tipo Filmation. Una veneración hacia la isometría que era más notable en España (donde fue muy bien recibido) pero no en Inglaterra, que le colocó un escalón o dos por debajo de otras obras como *Head Over Heels*, lanzado por Ocean el mismo año y que suponía una auténtica cumbre del género.

El siguiente proyecto de Dusko y Dragoljub fue *Play for Your Life*, una simulación isométrica de un deporte de corte futurista, en el que el usuario debía intentar golpear una bola con el bate y

forowarez.net

acertar en el objetivo circular del contrario, o bien intentar golpear directamente con el bate al oponente. Por supuesto, el contrario intentaba hacer con nosotros exactamente lo mismo, lo que hacía que el juego acabara siendo con frecuencia un mero intercambio de apaleamientos varios. Fue, digamos, una idea original no muy bien llevada a término y que recordaba a otro programa anterior llamado *Bounces* (1986) de Denton Designs. "Nuevamente tomé decisiones erróneas mientras diseñaba el juego", admite Dusko, "así que no resultó todo lo bueno que podría haber sido. Ocean no tenía disposición para publicarlo, pero lo gustaba lo suficiente como para, de todas formas, comprarlo a un precio reducido, y regalarlo a través de una revista". El programa se publicó en la cinta que acompañaba la revista *Your Sinclair* en su número 24, lanzado en diciembre de 1987.

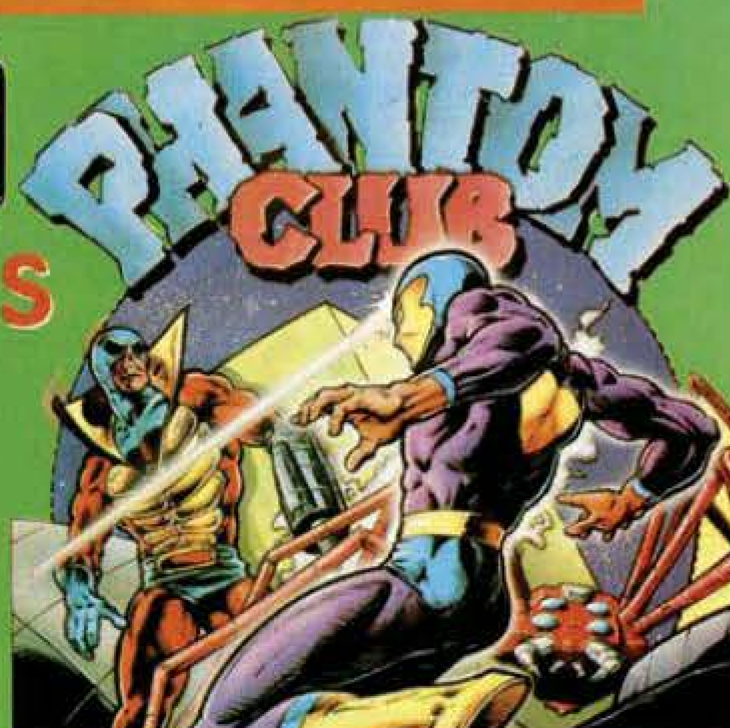
Tras el horrible episodio de la guerra de Yugoslavia, y con el terreno de los videojuegos abandonado definitivamente, Dusko se lanzó a la búsqueda de terrenos más lucrativos y que le permitieran un nivel de ingresos más estable que el que encontró en las compañías inglesas de software. "Gasté todo mi dinero así que no podía permitirme trabajar en un nuevo juego durante seis meses o más sin un pago garantizado. Así que empecé a buscar un trabajo bien pagado y lo encontré en el software para bancos. Me asocié a un amigo que escribía software para compañías bancarias. Lo hicimos bien y finalmente nos unimos a una startup de Silicon Valley a cambio de una generosa compensación. Ahora que ya no tengo que preocuparme más por las finanzas y dispongo de un montón de tiempo libre, quizá haga uno o dos juegos sólo por diversión".

De hecho, alguna cosa ha tenido oportunidad de hacer para el mercado lúdico, aunque a niveles modestos. "Hace años ayudé a un amigo a hacer un juego de Android para móviles. Era un juego gratuito monetizado mediante publicidad. Creo que tuvo como 50.000 descargas". Recientemente ha aparecido a través de Steam el juego *Gangsters 1920*, un juego indie de Sunlight Games que homenajea (¿o fusila?) sin reparo el *Movie* de Dusko. ¿Podremos ver pronto algo similar de su propia mano? Ojalá sea así.

¡NUEVO!



UN CLUB DE SUPER-MALOS



Overlord, el líder de la asociación más famosa de superhéroes —Phantom Club— , ha decidido pasarse al lado oscuro. Sólo tú, Plutus, puedes salvar al mundo de este maligno club de antiguos héroes, que han decidido dedicarse a gastar pesadas bromitas a los habitantes de la Tierra.

PHANTOM CLUB
Videoaventura
Ocean

De: confederación espacial de la paz
A: plutus

Como ya sabes, todos los héroes que forman el club poseen poderes especiales, mientras que tu categoría es tan solo la de Zelator, es decir, aprendiz de superhéroe.

Pero no debes preocuparte por esto, ya que todos las misiones son posibles, y ésta, por muy difícil que te parezca, es una de ellas (o por lo menos eso creemos).

Como primer paso, deberás regresar a la sede del club, ya que cuando se creó, se dispuso un método de seguridad para el futurible (y ahora real) caso de que algún miembro del club o éste en su totalidad se pasara a la zona oscura.

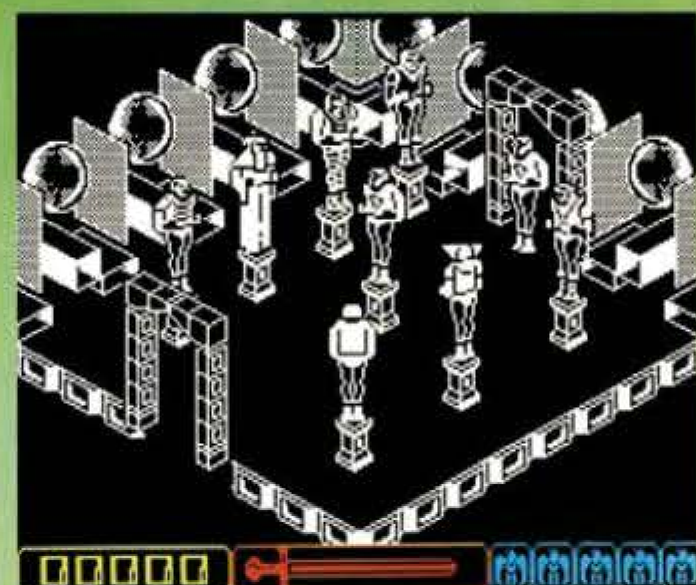
Este método consiste en que para poder destruir a los rebeldes debes poseer su mismo grado de fuerza más una cantidad de puntos heroicos. Para conseguirlo deberás cumplir cada una de las misiones que indican los monitores, cuyo manejo no es excesivamente difícil. En primer lugar, debes encontrar el correspondiente a tu rango, dispararle, tras lo cual aparecerá un mensaje de misión en progreso. Tras esto, debes encontrar el monitor correspondiente a dicha misión y dispararle, con lo cual habrás aumentado tu grado de super-héroe.

El principal problema consiste en que, al haberse rebelado el amo, tú Plutus deberás alcanzar todos los grados posibles, comenzando por Zelator, hasta alcanzar el de Ipsisimus, categoría que corresponde al señor de Phantom Club.

Por ello, deberás enfrentarte a las nueve misiones que te permitirán alcanzar dicho rango. Pero eso no es todo, ya que para enfrentarte con Overlord con posibilidades de victoria, debes alcanzar una puntuación heroica de por lo menos 40.000.

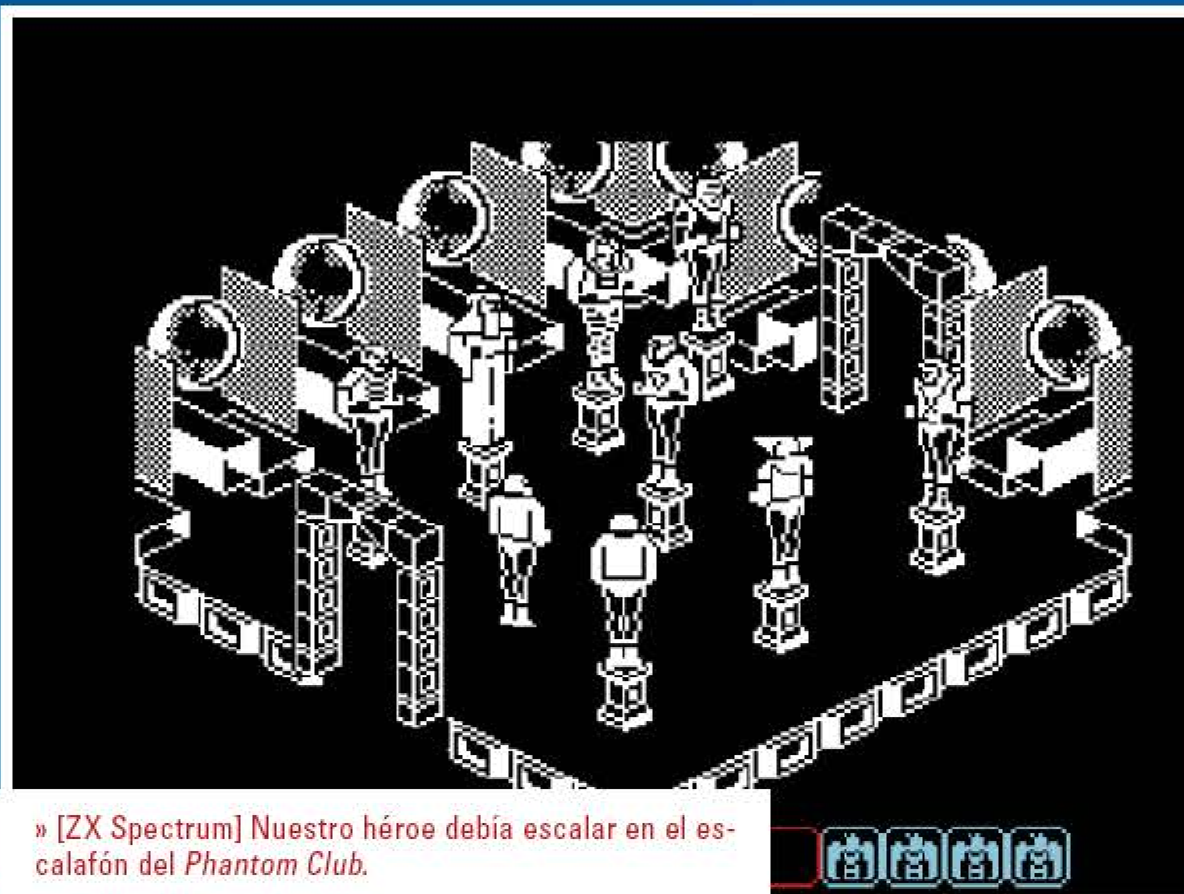
No suspires. Todo está previsto, ya que hay dispuestas unas esferas que, al ser disparadas por tu rayo psíquico, te concederán un número determinado de puntos; pero no las dispares más de una vez o tu nivel energético perderá enteros rápidamente.

Por si todo esto te pareciera excesivamente sencillo, ya conoces las defensas de que dispone el Club para los intrusos, y ahora tú



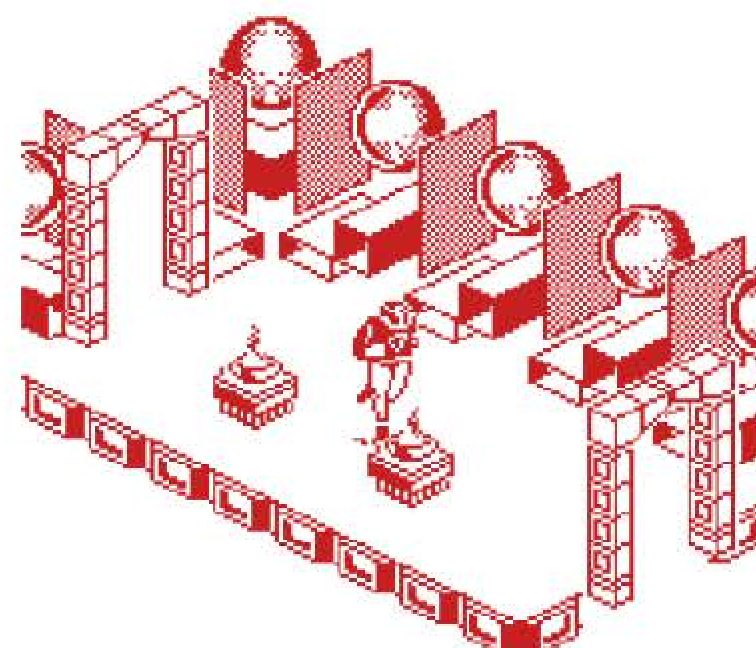






» [ZX Spectrum] Nuestro héroe debía escalar en el escalafón del *Phantom Club*.

» [ZX Spectrum] No se puede negar que el protagonista era más atlético que el detective de *Movie*.







CÓMO SE HIZO

GAUNTLET The Deeper Dungeons

¿Te atreves a unirte al guerrero, la valquiria, el mago o el elfo en The Deeper Dungeons? Este fue el desafío que propuso US Gold cuando publicó un nuevo pack de niveles para su exitosa conversión de Gauntlet. Pero no se trataba de mazmorras corrientes...

TEXTO DE MARTYN CARROLL



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** US GOLD
» **DESARROLL.:** GREMLIN BIRMINGHAM
» **FECHA LANZ.:** 1987
» **SISTEMAS:** ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, C64, ATARI 8 BITS, MSX
» **GÉNERO:** LABERINTOS

G*auntlet* de Atari fue una coin-op memorable por muchas razones, pero contaba con una característica que tendría un impacto esencial en la industria. En un claro intento por aumentar los beneficios, el líder del proyecto, Ed Logg, diseñó una experiencia para cuatro jugadores en la cual los participantes podían prolongar su tiempo de juego introduciendo más monedas y además, nuevos jugadores podían sumarse a una partida que ya estuviera en curso. Esta función 'buy-in' se convertiría en algo muy común en los arcades multijugador.

Gauntlet no tenía final, las mazmorras seguían repitiéndose después de cierto punto, así que parte de su atractivo era comprobar cuánto tiempo lograbas sobrevivir a sus niveles con un solo crédito. Este aspecto se perdió en las posteriores versiones domésticas, ya que podías continuar hasta el infinito siempre que un jugador se mantuviera con vida. Pero estas conversiones sembraron la semilla de algo que, con el paso del tiempo, tendría un impacto cada vez mayor en la industria de los videojuegos.

En el interior de la carátula de las versiones para ordenador de US Gold se hacía mención a un concurso. El texto decía: "A principios de 1987, US Gold lanzará una cassette de expansión para *Gauntlet* que contendrá cientos de nuevos niveles y salas de tesoros. ¡Tendrás la oportunidad de que tu propio laberinto sea incluido". Se proporcionaron instrucciones para que los jugadores pudieran crear y presentar sus diseños de mazmorras, con camisetas de *Gauntlet* como premio. Efectivamente, *Gauntlet: The Deeper Dungeons* pronto apareció como cinta/disco de datos que requería del título original para jugar (cuando el software te pedía que cambiaras de cara la cinta o el disco para cargar los niveles, insertabas *The Deeper Dungeons* en su lugar). No se trató del primer pack de expansión, pero sí el primero en popularizar un concepto que prevalecería y se



MÁS DEL AUTOR

GAUNTLET
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1986

MASK (EN LA FOTO)
SISTEMAS: C64, CPC, SPECTRUM
AÑO: 1988

SKATE CRAZY
SISTEMAS: C64, CPC, SPECTRUM
AÑO: 1988



» [ZX Spectrum] Uno de los diseñadores de niveles incluyó el típico mensaje 'Hi mum!' en su mazmorra.

manifestaría en la era digital: los DLC.

La idea de *The Deeper Dungeons* surgió durante el desarrollo del *Gauntlet* original. US Gold contrató a Gremlin Graphics para llevar a cabo las conversiones y el equipo se había trasladado a la sede de US Gold en West Midlands, donde eran conocidos como Gremlin Birmingham. El programador Stuart Gregg, que se había sumado a mitad de desarrollo con un papel secundario, recuerda que el impulso para iniciar el proyecto provino del jefazo de US Gold. "A Geoff [Brown] se le ocurrió la idea cuando nos vio utilizando el editor de mapas de *Gauntlet*" dice, refiriéndose a la herramienta que el programador de Z80 Tony Porter había creado para simplificar el proceso de implementar todos los mapas a las diferentes versiones del juego. "Solía visitarnos varias veces al día. Creo que tener un equipo de desarrollo interno resultó una novedad para él y lo disfrutó".

Al ver lo fácil que resultaba para el equipo implementar niveles utilizando el editor (cada mazmorra era una cuadrícula compuesta por bloques de 32x32 y era tan simple como añadir un muro, un monstruo, un ítem o cualquier otro atributo a cada bloque), Geoff pensó que prácticamente cualquiera sería capaz hacerlo. Y así nació la idea de una expansión compuesta por mazmorras

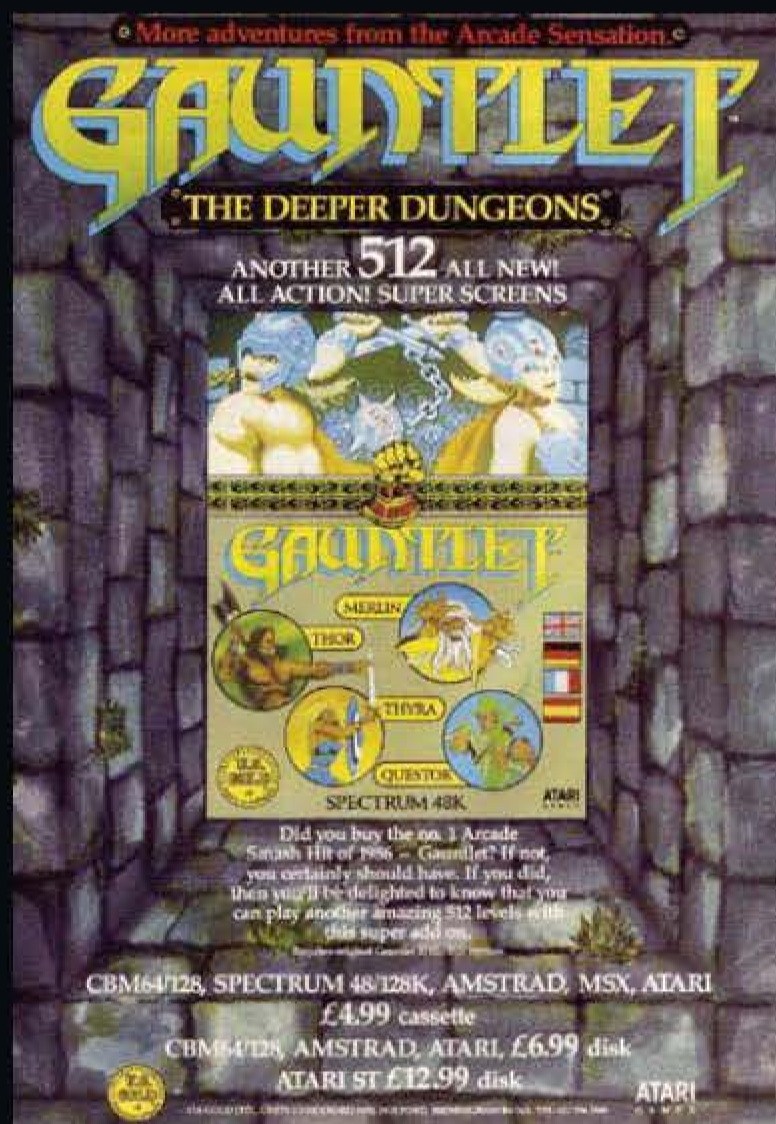
COMPETITION RESULTS:

Many of the mazes in Gauntlet – The Deeper Dungeons are based upon competition entries received from hundreds of entrants throughout Europe. We have chosen ten winners, but unfortunately we cannot tell you which Dungeon was designed by which winner because Gauntlet presents the levels randomly.

The following talented Dungeon Architects will each receive a Gauntlet T-Shirt and a copy of the program for their computer.

L.W.Nelson – Cranham, Upminster, Essex
M.Hutton – Newtown Mearns, Glasgow
A.Wallberg – Örebro, Sweden
I.Cox – Norton, Stourbridge
G.Reilly – Knowle, Bristol
R.Bell – Nantwich, Cheshire
C.Weirman – Llanelli
J.Spring – Ilford, Essex
I.Abbott – Dunstable, Bedfordshire
A.Singers – Lockerbie, Dumfriesshire.

» Los 10 ganadores fueron inmortalizados en el interior de la carátula. Cada uno tendrá su propia historia que contar...



» El juego anunciaba la colosal cifra de 512 nuevos niveles, pero en realidad estaba más cerca de la mitad de ese número.

> **"Geoff Brown tuvo la idea cuando nos vio con el editor de mapas"**
> **Stuart Gregg**



» Chris Weirman, un afortunado, cuyo su nivel se incluyó en la expansión.

creadas por los jugadores. El concurso se anunció en el interior de la carátula y, muy pronto, un flujo constante de niveles comenzó a llegar a las oficinas. La puerta hacia *The Deeper Dungeons* comenzaba a abrirse.

La tarea de revisar todas las mazmorras y seleccionar cuáles pasaban el corte recayó en el grafista Kevin Bulmer. "Kev se ocupó de la mayor parte de la selección, luego todos tuvimos la oportunidad de revisarlas" recuerda Stuart. "Una vez tomadas las decisiones, Kev y el programador de 6502 Bill Allen realizaron la mayor parte del trabajo, aunque todos hicimos algunos niveles". Aunque no fue necesaria ninguna labor de programación extra, la tarea de introducir los datos estaba ahí, al igual que 'solucionar' algunas de las propuestas más salvajes para plasmarlas como niveles funcionales, que se pudieran completar.

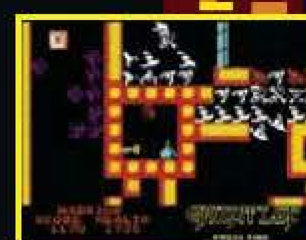
La escasez de memoria fue el único problema real, como de costumbre. "Había ocho mapas comprimidos en cada carga" recuerda Stuart, "y el mayor problema era asegurarse de que los niveles no superasen cierto tamaño al ser combinados. El juego simplemente cargaba el siguiente bloque de mazmorras desde cinta o disco, así que no había mucho más que hacer. Lo planificamos de esta manera con la suficiente antelación, por lo que nos resultó bastante fácil crear *The Deeper* ▶



A LA RICA CONVERSIÓN

¿EN QUÉ VERSIONES MERECE LA PENA 'PROFUNDIZAR'?

ZX SPECTRUM



Aunque mostraba suelos de color negro y un scroll con desplazamiento del ancho de un carácter, se trata de una excelente versión que ofrece la auténtica experiencia *Gauntlet* (el sonido AY ayudaba mucho). Esta expansión no apareció en disco así que los jugadores tuvieron que padecer la multicarga.

AMSTRAD CPC



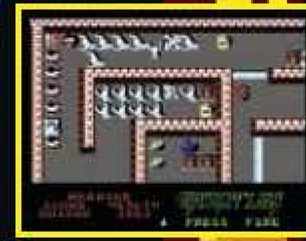
Similar a la versión ZX Spectrum pero con mejor colorido y un scroll más suave, lo que le asemeja un poco más, al menos a nivel gráfico, a la recreativa original. La desventaja es que todo transcurre más lento, sobre todo en las mazmorras más intensas. Aún así, se trata de un port muy logrado.

MSX



Los usuarios de MSX estaban acostumbrados a sufrir conversiones de coin-op poco fieles de los desarrolladores occidentales, pero no es el caso. Comparte código con el port de Spectrum, pero fue optimizado para el hardware y los sprites cuentan con algún color extra.

COMMODORE 64



Se lleva nuestro voto a la mejor versión. Es rápido, frenético y fiel en sensaciones. El original de C64 fue criticado por sus bugs, pero no hemos tenido problemas al jugar con *The Deeper Dungeons*, lo que sugiere que hubo corrección de errores para el lanzamiento de la expansión.

ATARI 8 BITs



El hardware de los ordenadores Atari de 8 bits era prehistórico en comparación a la placa de 16 bits utilizadas para la coin-op de *Gauntlet*, sin embargo no es un mal port. Gráficos relajantes, sonido testimonial, tempo más reposado. Se juega diferente pero resulta atrayente.



JUEGOS CON PREMIO

MÁS TÍTULOS LIGADOS A CONCURSOS



PIMANIA

■ En la primera competición de este tipo que se recuerda, Automata ocultó pistas sobre la ubicación secreta de un reloj de sol valorado en 6.000£ en esta extraña aventura de texto de 1982. Fue encontrado tres años después por Sue Cooper y Lizi Newman en la boca del Litlington White Horse en Sussex.



JET SET WILLY

■ Software Projects quería compensar con un viaje en helicóptero en compañía de Matt Smith a la primera persona que completase el juego. Cameron Else y Ross Holman 'ganaron' al demostrar que no se podía finalizar por culpa de varios bugs. Cameron adaptó mas adelante los juegos de *Willy* a MSX.



LORDS OF MIDNIGHT

■ Beyond propuso convertir la hazaña de la primera persona capaz de derrotar a Doomdark en una novela de fantasía. Pero la compañía fue cogida por sorpresa, ya que alguien demostró que lo había completado en tan solo dos semanas. El jugador fue recompensado pero la novela jamás apareció...

▶ *Dungeons*". Realizar el proyecto fue fácil, pero jugarlo... Cualquiera que haya probado la expansión sabe que las nuevas mazmorras ofrecían un desafío que iba desde lo muy difícil hasta lo francamente diabólico. Muchos niveles eran auténticos laberintos repletos de generadores de monstruos y comida envenenada, y la Muerte, esa bestia bastarda que drenaba 200 puntos de energía, acechaba en cada esquina. "¡Incorporamos exactamente lo que se nos envió!" responde Stuart cuando se le pregunta sobre la naturaleza tortuosa de los nuevos niveles de *Gauntlet: The Deeper Dungeons*.

Algunos de sus diabólicos creadores fueron nombrados en el inlay de la expansión. "Muchos de los laberintos están basados en el concurso de propuestas recibidas por cientos de participantes europeos" decía el texto. "Hemos elegido diez ganadores. Estos talentosos arquitectos de mazmorras recibirán una camiseta de *Gauntlet* y una copia del juego para su ordenador". Uno de los afortunados fue Chris Weirman de Llanelli, Gales, que se sorprendió por haber ganado y más aún por recibir una llamada de **Retro Gamer** más de 30 años después del mencionado evento.

Chris, director de tecnología para un fabricante mundial de materiales, tenía solo 12 años cuando participó en el concurso. "Por aquel entonces era un ávido jugador y me encantaba jugar a *Gauntlet*, primero en coin-op y luego en Spectrum" nos dice. "Cuando leí sobre la posibilidad de diseñar un nivel, estaba verdaderamente preparado para ello. Recuerdo que le pedí a mi madre que me trajera papel cuadriculado y me senté en la mesa de la sala de estar mientras mordía mi lápiz e intentaba crear un nivel imposible".

Chris pasó mucho tiempo elaborando ese nivel ya que todavía recuerda su diseño. "Me sorprende lo mucho que recuerdo sobre ello. Situé el punto de partida en un esquina con oleadas de Muertes acechando. La Muerte solo podía ser eliminada con una poción, así que hice esto para utilizar las pociones del jugador antes de que tu-

> "Me senté, mordiendo el lápiz, e intenté crear un nivel imposible"
> Chris Weirman





» [ZX Spectrum] ¡El enemigo ha invadido la pantalla! Bueno, un día más en la oficina en *The Deeper Dungeons*.





EUREKA!

■ La aventura de Ian Livingstone publicada por Domark ofrecía "250K de puro misterio" y un jugoso premio en efectivo de 25.000£ para la primera persona en completarla. El ganador, Matt Woodley de tan solo 15 años, reclamó su recompensa y más tarde trabajó en Domark largo tiempo.



MOON CRESTA

■ Incentive proponía premios de forma regular y para esta conversión creó una competición de high score en la que estaba en juego una recreativa de *Moon Cresta*. Cualquiera que superase los 30.000 puntos podía participar y el afortunado ganador fue Ian Clark de Newcastle. ¿La tendrá todavía?



» [C64] Como en el Gauntlet original, la mazmorra inicial ofrecía salidas a los niveles 2, 4 y 8.



» [Amstrad CPC] Unos instantes de relajación en las salas del tesoro, pero no te olvides de lootear lo más posible.



» [C64] Nueve Muertes salen a tu encuentro nada más comenzar el nivel. ¡Ahora vas y la cascas!



» [Amstrad CPC] Se puede ver salida desde el punto de partida, pero algo nos indica que el camino será más largo.

viera que negociar un laberinto en el que los muros eran los generadores de fantasmas más potentes. Podías abrirte camino a través de los muros del laberinto si sabías donde estaba la salida, pero el ratio de spawn era tan alto que todo resultaba lento y agotador. Más Muertes esperaban dentro del laberinto, resultó un nivel muy difícil. También situé elementos de riesgo y recompensa, ya que escondí cofres detrás de generadores de fantasmas".

Finalizado su nivel pesadillesco, Chris lo remitió a US Gold. "Supongo que podría haberme enterrado en niveles antes de decidir cuál enviar, pero mi primer intento resultó ser suficiente para ganar", dice. "Recuerdo que recibí por correo el aviso de haber ganado, pero nunca me llegaron la camiseta o el juego. Llegué a pensar que no había indicado mi talla o el modelo de ordenador, pero fue una lástima no recibir el premio. Ahorré dinero, me compré el juego meses después de su lanzamiento y vi mi nombre en el interior de la carátula. ¡Encontré mi mazmorra, y sí, la completé!"

Encontrar una mazmorra específica no era tan sencillo como se podía pensar, en gran parte debido a la forma en la que el juego presentaba los niveles. Cada bloque de datos incluía ocho mazmorras estándar y dos salas de tesoros, de las cuales el jugador solo participaba en tres niveles y una sala, y estos eran seleccionados al azar. Esto era así para proporcionar variedad de niveles en cada partida. Había un gran número de niveles incluidos. La publicidad del juego afirmaba que eran 512, pero esto no era cierto. En ZX Spectrum (representativo de todas las versiones, ya que los datos eran independientes de la plataforma), ofrecía 247 mazmorras y 53 salas de tesoros, un total de 300 niveles. Además, ciertas fases (sobre todo salas) se repetían en diferentes bloques de datos, por lo que el número real de escenarios sería 250. Por otro lado, cada nivel podía ser volteado horizontal y/o verticalmente, así que si tenemos en cuenta este tipo de variaciones en realidad había más de 512.

The Deeper Dungeons fue lanzado en verano de 1987 para múltiples plataformas: Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX y Atari 8 bits (la versión Atari ST fue anunciada pero nunca apareció). Como requería el *Gauntlet* original contaba con un precio reducido, costaba 4.99£ en cinta y 6.99£ en disco. La reacción de la prensa fue de cálido a caliente: muchas revistas lo puntuaron con 7/10, mientras que *Your Commodore* y *Atari User* le dieron 9/10. Un par de periodistas lamentaron su falta de innovación y uno de ellos sugirió que podían haberse añadido características del recién estrenado *Gauntlet II* en coin-op, pero era obvio que US Gold tenía otros planes. Finalizado *The Deeper Dungeons*, el mismo equipo se encargó de convertir *Gauntlet II* (Stuart asumió la responsabilidad del port de C64).

La secuela reemplazó a los títulos anteriores gracias a sus nuevas propuestas jugables, pero *The Deeper Dungeons* seguiría vivo. US Gold había incluido el *Gauntlet* original en su recopilación de 1987 Solid Gold, así que cuando necesitó otra adaptación arcade de éxito para su siguiente compilación, *Arcade Force Four*, optó por *The Deeper Dungeons*. El juego tuvo dos vidas, como título independiente y como parte de un pack. Años más tarde en 1992, *Gauntlet*, *The Deeper Dungeons* y *Gauntlet II* fueron reunidos en uno de los 'Multimixx' de US Gold, que todavía intentaba sacar algo de jugo económico del ya moribundo mercado de los ordenadores de 8 bits. Para Stuart y el equipo de Gremlin Birmingham, fue solo un trabajo más, interesante, pero trabajo al final. Pero para Chris y el resto de jugadores que vieron sus niveles en un videojuego comercial significó mucho más. "US Gold lideró un innovador ejercicio de interacción con el usuario con este concurso" dice Chris. "En general, fue algo maravilloso y me encantó poder ganarlo".

Para el resto de usuarios, *The Deeper Dungeons* introdujo el concepto de expansión de videojuegos, para bien o para mal. Ninguna versión reconoce a los creadores de niveles en pantalla, excepto el port de Amstrad CPC con este sencillo mensaje: "Welcome to The Deeper Dungeons. These are your levels. Enjoy them!" ✱



LA HISTORIA DE BURNOUT



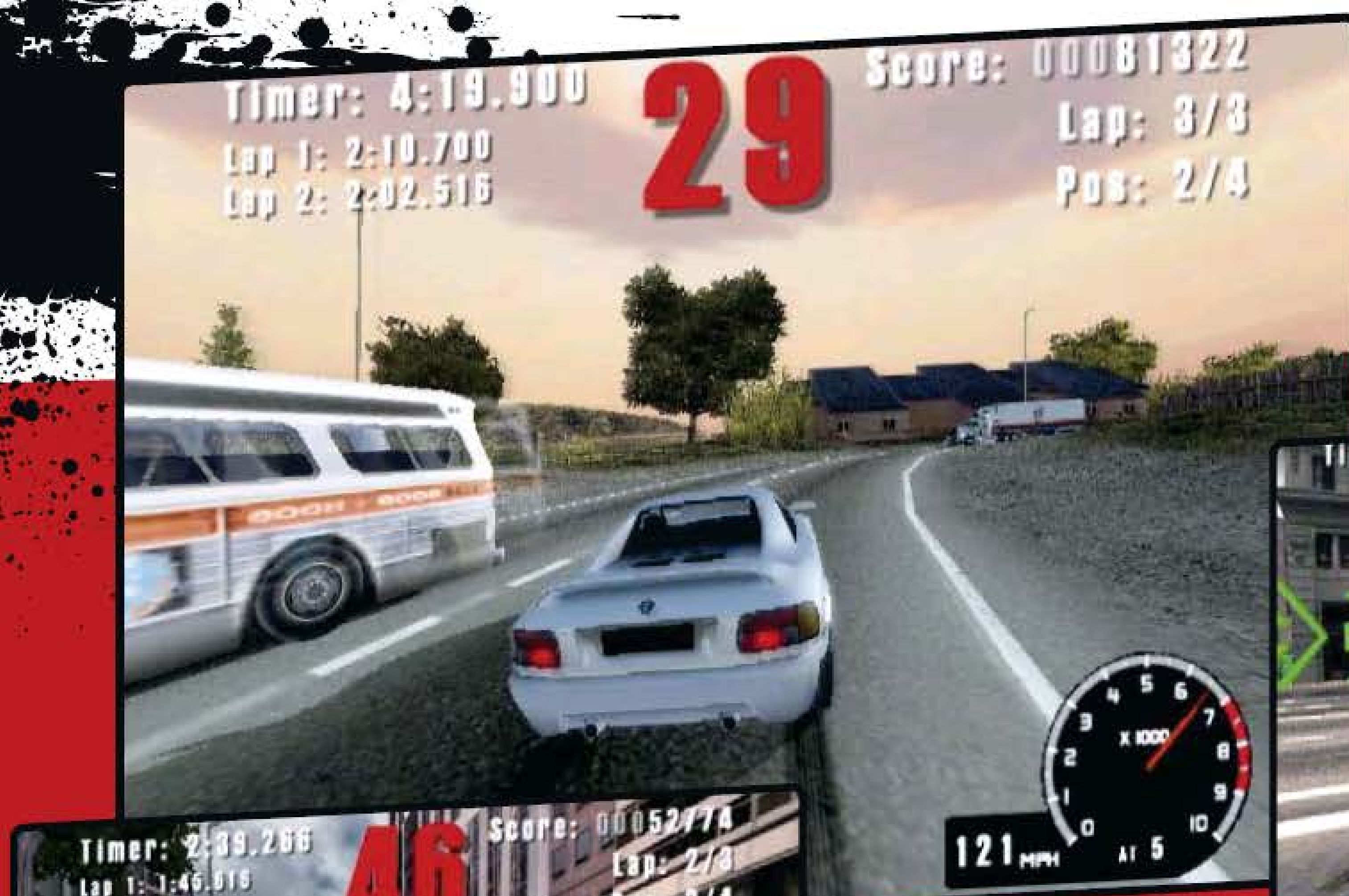

ALEX WARD
Diseñador conceptual de la serie *Burnout*

EN UNA ÉPOCA EN LA QUE EL REALISMO Y LA SOBRIEDAD REINABAN EN LA CONDUCCIÓN, CRITERION SE DESMARCÓ AL OFRECER VELOCIDADES DEMENCIALES Y CHOQUES EN CADENA. ALEX WARD NOS DESVELA CÓMO NACIÓ ESTE CLÁSICO DEL ASFALTO

Texto de Nick Thorpe y Darran Jones

¿Sabías que si metes a una persona en un cacharro brillante metálico, diseñado para ir muy rápido, tiene 12 veces más probabilidades de que se muestre agresivo? Es una característica curiosa de la psicología humana, pero nuestra experiencia empírica demuestra que es cierta. Ponerse al volante de un coche puede convertir incluso a un experto en el control de emociones en un monstruo de rabia desatada. Pero lo más terrorífico es que la situación puede ser todavía peor. Coloca a un montón de gente con sus coches en el mismo sitio de forma que se colapse todo el tráfico y se produzca un buen atasco. Cuando haya transcurrido una hora se habrá generado un huracán de ira capaz de proporcionar energía eólica a todo el país durante un mes.

Por desgracia, esta situación podría acabar con algún muerto, y nadie quiere que su nombre aparezca en las noticias bajo el titular: "aplastado por la parte posterior de un Volvo". Menos mal que tenemos a *Burnout* para desfogar esa ira: a diferencia de otros juegos de conducción, es una serie en la que los coches que no participan en la carrera son tan importantes como los que sí lo hacen. Se compite en carreteras públicas por las que circula tráfico, y debes conducir a lo loco para ganar. En los 90 se convirtió en una de las series de ▶





» [GameCube] *Burnout* se inspiró en las persecuciones de cine.



"HABLAR DE CARRETERAS ES HABLAR DE TRÁFICO"

Alex Ward

▶ coches mas famosa, pero con el tiempo su editora decidió centrarse en otros juegos.

El proyecto empezó en Criterion Software con el nombre provisional de *Shiny Red Car,* como un juego para PlayStation 2 inspirado en un cortometraje francés llamado *Rendezvous* y en la película *Ronin.* En el largometraje había coches que iban a toda velocidad por las calles de París, y de ahí viene la idea principal de conducir por peligrosos entornos urbanos. "Vimos un montón de películas con persecuciones de vehículos", dice Alex Ward, diseñador conceptual de la serie *Burnout.* "Acababan de salir los DVD, así que importamos muchas películas americanas. La persecución de *Instinto Básico* y la de *Contra Todo Riesgo* fueron dos de las que incluimos en el proyecto".

Hubo otras fuentes de inspiración, como otros juegos: "Pusimos el tráfico porque quería hacer algo como el *Need For Speed* para 3DO de EA Canadá, tener 'conducción a toda velocidad' en carreteras reales. Hablar de carreteras reales es hablar de tráfico y hablar de tráfico implica choques. Los demás juegos solo iban de simular carreras". El equipo se fijó poco en otros juegos de competición de coches, y se centró más en juegos de acción en los que había que esquivar otros vehículos. "Las influencias fueron recreativas como *Thrill Drive, Crazy Taxi, Emergency Call Ambulance* o incluso *Jambo Safari"*.

Pero el carácter distintivo de *Burnout* se decidió después de una reunión en EA Canada, cuando Criterion estaba enseñando el juego a posibles editoras. Hanno Lemke desafió a Alex y a la directora del estudio, Fiona Sperry, a que les diesen a los jugadores una razón para lanzarse a conducir en dirección contraria. El resultado fue la mecánica de turbo, el impulso, que recompensaba una conducción imprudente con velocidad extra. Las maniobras peligrosas como derrapar, despegar del suelo, ir en dirección contraria o pasar pegado a otros coches aumentaba la barra de impulso, y los accidentes la reducían. Cuando estaba llena podías activarla para conseguir un buen acelerón durante un tiempo limitado y, si lo hacías todo a la vez, te recompensaba con más impul-

COCHES DE CHOQUE

Vehículos pensados para la destrucción



AUTOBÚS

■ Se inspira, según *Los Simpsons*, en la película de Keanu Reeves *Speed.* Se desbloquea al ganar Cara a Cara 4.

COCHE DE POLICÍA

■ Empezó en la serie con *Burnout 2.* Tiene una excelente velocidad máxima y un gran manejo y aceleración. Gana Persecución 1.





COCHE DE AUTOESCUELA

■ Ir tranquilo no sirve para lograr el carnet de conducir en *Burnout 2.* Se desbloquea al conseguir oro en las lecciones de Offensive Driving 101.

CAMIÓN DE BOMBEROS

■ En *Burnout 3* es el coche más rápido del modo Crash y con un brutal poder Crashbreaker. Completa los diez Crash Headlines para lograrlo.





BUS CAMPEONATO MADDEN

■ Este vehículo pesado se desbloquea simplemente teniendo una partida guardada de *Madden NFL 2006* cuando creas un perfil.



» [PS2] El apartado técnico de la serie ha sido siempre sólido como una roca aunque hubiera un montón de objetos en pantalla.

so. Los jugadores más habilidosos podían concatenar un turbo con otro, siempre y cuando no se chocaran.

Evitar una colisión era más fácil de decir que de hacer. En el primer *Burnout* había poco margen de error, el más mínimo roce enviaba al coche a ejecutar un grácil giro sobre el asfalto o a dar vueltas de campana. No era bueno para el jugador, y el equipo de Criterion te enseñaba tus fallos desde distintos ángulos e incluso la tabla clasificatoria de 'peores conductores' mostraba los que habían recibido más daño durante la carrera. Era un detalle interesante pero, dado que se trataba de un juego en el que tener un accidente era perjudicial, ¿por qué invertir tanto esfuerzo en los choques? "Porque verlos es divertido y emocionante. Pocos juegos los tenían: *Out Run* y *Thrill Drive* en las recreativas y *Need for Speed* para 3DO", contesta Alex.

El primer *Burnout* era un arcade de carreras sólido como una roca que incluía los habituales modos de carrera para un vehículo y campeonatos con puntos de control, además de extras divertidos como un modo supervivencia. Se lanzó en PS2 en noviembre de 2001, publicado por Acclaim, y en la primavera de 2002 salieron las versiones para GameCube y Xbox. La prensa recibió las tres positivamente. *Edge* puntuó la de PS2 con un 8/10, y advertía: "no es el juego más largo del mundo" pero dar una vuelta arriesgándose y que saliese bien la jugada "es uno de los mejores momentos que puede ofrecer un videojuego". *Play* le dio un 77% pero con reproches: "el punto fuerte de *Burnout* (es decir, sus terribles choques), se contradice ▶



» El diseño, a toda velocidad y lleno de colisiones, fue la clave para que la serie *Burnout* destacase sobre sus rivales, que se centraban en la simulación.



REVENGE RACER

■ En *Burnout Revenge* este bólido increíblemente rápido alcanza las 209 mph (240 mph en los derrapes con salto). Necesitas haber completado el 100% para conseguirlo.





ASSASSIN MUSCLE

■ Todos los Assassin son una buena elección, pero la variante de *Takedown* es nuestra debilidad. Sobresale en eventos Furia al Volante.

CUSTOM COUPE

■ Es de esperar que un vehículo que aparece en la carátula de *Burnout 2* sea bueno y el Custom Coupe no decepciona: lo es. Apareció en otros cuatro juegos de la serie.





WORLD CIRCUIT RACER

■ ¿Tendencias suicidas? Este es el vehículo adecuado. Es el último que se desbloquea en el modo Carrera de *Takedown*. Su control y peso no son los mejores, pero es rápido.

LOW RIDER

■ Elegirlo es una decisión pésima si quieres correr, pero va genial si lo que buscas son algunos takedowns. Desbloquéalo en *Revenge* al completar el Desafío de Angel Valley.



▶ con el requisito para ganar: no golpear a otros vehículos". *Official PlayStation 2 Magazine* y *XBM* le dieron un 8/10.

Rápidamente entró en producción una secuela en la que el cine supuso, una vez más, una gran fuente de inspiración. "Vimos *The Fast and the Furious* justo antes de empezar. Tuvimos la sensación de que iba a ser algo grande y de que iba a dejar huella", dice Alex. "Así que pensamos en contar 'con algo así' en el juego. No estoy seguro de que lo lográsemos. [El diseñador] Chris Roberts y yo estuvimos años riéndonos con esto". *Burnout 2: Point of Impact* era mejor visualmente; Alex confiesa que fue uno de los objetivos: "No creo que ninguno de nosotros estuviera contento con el HUD ni con la presentación del primero". La parte de las carreras era bastante parecida en los dos juegos, pero la secuela expandía las ideas del original. Se añadieron modos nuevos, como Persecución (Pursuit), a lo *Need for Speed*, en el que los jugadores usaban un coche de policía para perseguir criminales y desbloquear sus vehículos. Fue el primer elemento de combate que se introdujo en la serie, un diseño que con el tiempo cobró mucha más importancia.

Pero el modo nuevo más importante fue Crash. "Todo empezó mientras veíamos a la gente probar el juego en el E3 y comprobar que no sabían qué sucedía en pantalla", explica Alex. "Algunos juegos ya habían intentado algo parecido a esta 'arena de accidentes', pero no nos fijamos mucho en ellos para diseñarlo. Chris Roberts encontró un modo en un juego en PC que tenía coches de juguete y que parecía interesante. Surgió un poco de ahí". Este modo nuevo animaba al jugador a provocar la mayor colisión múltiple que el juego podía mostrar, y el objetivo era provocar el mayor daño posible. Alex lo describe como: "jugar a los bolos con el coche" y es una manera de describirlo bastante acertada.

Pese a que el Gobierno de Reino Unido condenó la campaña de marketing en la que la editora Acclaim se ofrecía a pagar todas las multas por exceso de velocidad el día del lanzamiento ("No tuvimos nada que ver con aquello", aclara Alex), *Burnout 2* vendió bien e impresionó a la crítica. Salió en otoño de 2002 para PS2 y siguieron las versiones de Xbox y GameCube en la primavera de 2003. *Official PlayStation 2 Magazine* lo puntuó con un 8/10 y decía: "Casi ninguna de las ideas que se desarrolla es innovadora, pero triunfan porque están muy bien ejecutadas". El crítico de *Edge* se mostró impresionado, puntuó al juego con un 8/10 y lo elogió como "la mejor muestra del espíritu 'más grande, mejor y más' que debe regir a una secuela". Las versiones de Xbox y GameCube tuvieron unas críticas similares. El terreno estaba abonado para otro juego.

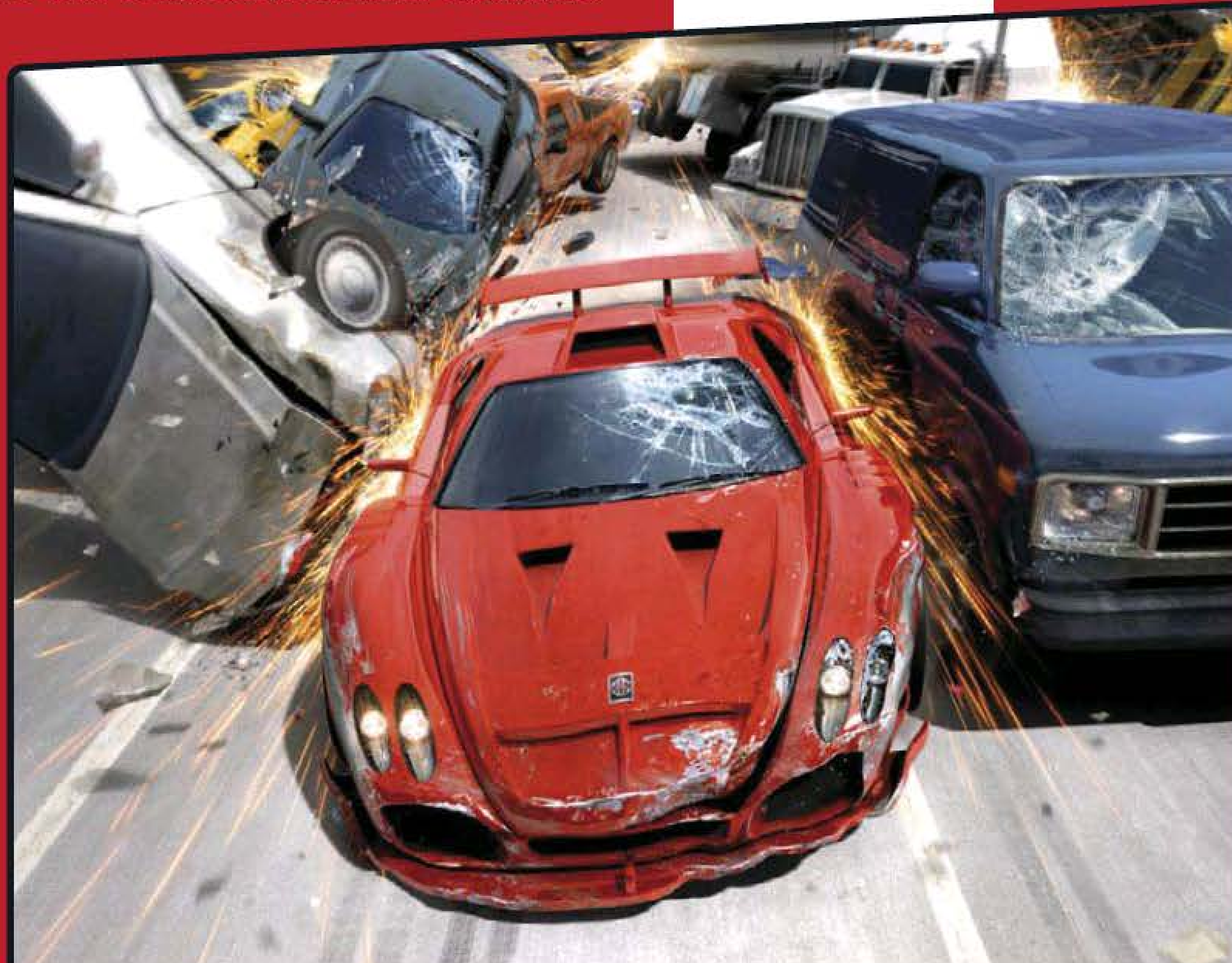
Lo primero que cambió para *Burnout 3* fue el editor, ya que Criterion había llamado la atención de un gigante. "Firmamos con EA para el tercer juego por varias razones", recuerda Alex. "El sobrino de Don Mattrick, Bruce McMillan, vino a vernos después de que se cancelara el reinicio de *Skate or Die* en el que trabajó un año un grupo de Chertsey que fue desmontado". Tras esa experiencia negativa, Criterion solicitó un alto grado de autonomía con *Burnout 3* y EA accedió, aunque Alex reconoce que les ayudaron a centrar la visión del juego. "Los chicos de EA eran bastante inteligentes y nos ayudaron a encontrar lo que ellos denominaban 'la gran X de la pared', algo tras lo que se alinea todo. La X fue la 'conducción agresiva obligatoria' y los takedown se convirtieron en lo mejor que podías hacer en el juego: que alguien se golpease con el tráfico que venía en dirección contraria. Creo que Paul Glancey los llamaba 'knockouts' pero 'takedown' sonaba más americano".

Burnout 3: Takedown redefinió el modelo de carreras de la serie y la orientó más hacia el combate. Los takedown eran el factor más importante: en lugar de evitar colisionar, ahora te animaban a que tus rivales se estrellaran golpeándolos contra las paredes y otros coches. La barra de turbo se podía utilizar en cualquier



» [PS2] En el primer juego había que evitar las colisiones, pero *Burnout 2* si dejaba disfrutar provocando choques múltiples.

» La gente que no conozca *Burnout* pensará que esto es un "por poco" pero nosotros lo llamamos "llenar la barra de turbo".





» [PS2] Al activar el turbo conviene seguir conduciendo bien para ir encadenando sucesivos impulsos.

"IR AL E3 FUE COMO UNA OPERACIÓN MILITAR"

Alex Ward

momento y cada takedown la rellenaba. Con este nuevo enfoque se pudieron introducir modos nuevos como Furia al Volante.

Sorprendentemente, el juego estuvo jugable muy rápido. Una retrospectiva de *games™* decía de él: "aparte de la presentación y los efectos, está muy cerca de ser un juego terminado" cuando llevaba tan solo seis meses de desarrollo. "Creo que fue el único proyecto de Criterion en el que teníamos herramientas estables y un código base estable", dice Alex. "Y toda la empresa estaba implicada. Queríamos probar a EA que éramos uno de los mejores equipos del mundo en PS2. Ese juego demuestra que lo éramos". Ese nivel de confianza se debía a que el desarrollo iba muy bien. "Trabajamos mucho los primeros meses, después todo fue cada vez mejor y para el E3 estábamos preparadísimos; fue increíble", rememora Alex. "Ir al E3 fue como una operación militar. No se me olvidará nunca que llegamos al centro de Los Angeles en un convoy de tres Cadillac. Llegamos para conquistar el E3, y lo logramos".

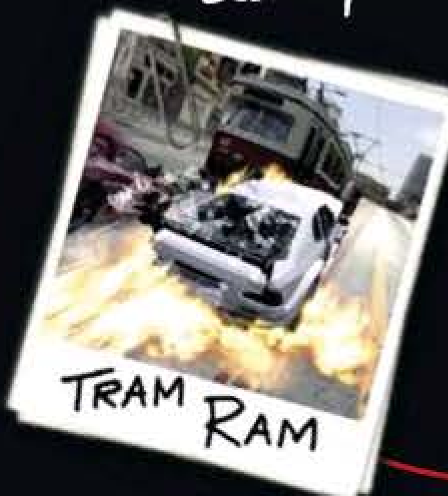
El juego terminado tenía todo el aspecto que cabía esperar en una gran producción de EA de esa época. Visualmente era asombroso y suponía un paso adelante al tiempo que mantenía los 60 fps de sus predecesores, con choques que mejoraban y mucho los juegos anteriores. La banda sonora estaba llena de artistas licenciados, desde Franz Ferdinand a My Chemical Romance. Incluso incluía juego online, después de la famosa bronca de EA con Microsoft por Xbox Live. "Fuimos el primer juego del E3 que EA tuvo en Xbox Live. Nos lo dijeron en abril y la feria era en mayo. Sus equipos internos lo sabían en diciembre pero ninguno tenía nada online para la ▶

FOTOS DE DESTRUCCIÓN

En *Burnout 3* se podían conseguir 20 imágenes que mostraban unos takedown distintivos:

Taladrapilares. Cuando luchas bajo el tren en el centro de la ciudad, golpea a un rival contra un pilar para desbloquear este recuerdo.





Vía de tranvía. Sublima las frustraciones que te genera el transporte público enviando a un coche contra el tranvía a unas 120 millas por hora.

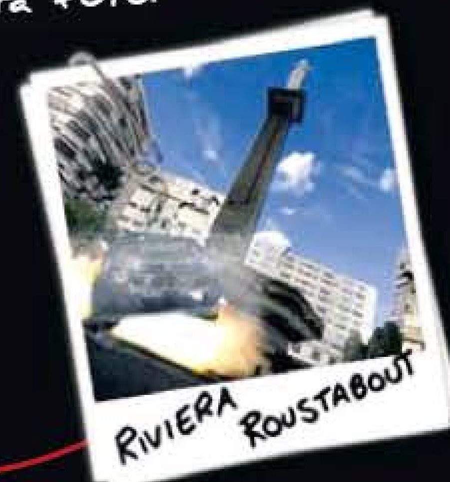
Rompe Hogares. Sabemos gracias a Top Gear que las caravanas son basura. Tus rivales lo comprobarán cuando los empotres contra una.





Pago el precio. Un potente deportivo debe pagar el peaje de la carretera. Envía uno a la cabina de cobro para conseguir esta foto.

Monumento a Riviera. Para obtenerlo hay que realizar un takedown a un rival en la rotonda que hay en el circuito de la Riviera.





Cubierto de nieve. Para conseguir la imagen es preciso lograr realizar un takedown a un rival contra un quitanieves en un escenario europeo.

Uvas de la ira. Como en la vendimia, hay que machacar al rival contra la camioneta del viñedo. Se trata de ser el que pisotea, no la uva.





» [PS2] La cámara se aleja durante un *takedown* para que puedas admirar bien la destrucción que has provocado.



» [PS2] *Burnout 3* fue una notable mejora visual: los automóviles, los escenarios y los efectos especiales recibieron una capa de chapa y pintura.

▶ feria", recuerda Alex. No obstante, una vez más este desarrollo hubiera sido más difícil sin la ayuda del publisher. "Paul Ross y Amy Philips se encargaron de la parte de juego en red. Utilizaron y adaptaron una tecnología que ya tenía EA y que se usaba en los juegos deportivos. Las cosas eran muy diferentes por entonces e hicieron un trabajo muy bueno".

Burnout 3: Takedown salió en septiembre de 2004 para PS2 y Xbox y se convirtió en uno de los juegos mejor valorados por la crítica. Consiguió un 9/10 en *Edge*, donde se hablaba de la "dinámica revisada con seguridad" del modelo de carreras y describía el juego como "el momento cumbre de Criterion Games". *games™* lo puntuó con un 10/10 y el texto indicaba que, aunque no era realista ni incluía muchas opciones de personalización, era "el juego de coches más divertido que hemos visto". *Burnout 3* fue directamente al puesto número uno de las listas de ventas y estuvo allí un par de meses. Se convirtió en la referencia para los juegos futuros de la serie. Era tan bueno que EA adquirió Criterion.

B*urnout Revenge* desarrolló más la fórmula con la introducción del control de tráfico, lo que permitía a los jugadores utilizar coches civiles a su favor. Al embestir al tráfico por detrás podías enviarlo al otro lado de la vía, golpeando a más coches y, tal vez, a tus rivales. "Queríamos averiguar cuántos coches podíamos dibujar en pantalla a la vez y qué densidad teníamos de tráfico", explica Alex. El juego hizo hincapié en el *"takedown de venganza"*, que se hacía sobre el último coche que te hubiera realizado un takedown; fue una decisión de la editora. "El nombre original era *Burnout 4: Rush Hour.* Nos lo echó atrás un listillo americano que nos dijo: "ningún juego que tenga un 4 o un 5 en su nombre puede triunfar" y tampoco les gustó '*Rush Hour*', así que dijeron: 'véngate en hora punta' y el concepto de venganza (revenge en inglés) se quedó. Ni me gustó entonces ni me gusta ahora", dice Alex. "El modo era un poco lioso pero tengo buenos recuerdos de estar trabajando toda la noche con Hamish Young, Chris Roberts y Richard

EN SUS PUESTOS

Nuestros modos favoritos de todos los *Burnout*



FURIA AL VOLANTE

APARECE EN: BURNOUT 3

■ Como su nombre sugiere, en este modo de juego hay que provocar el mayor daño posible. Hay que conducir de forma escandalosa y temeraria. Bueno, puedes conducir como te dé la gana, pero consiguiendo el mayor número de *takedowns* antes de que se acabe el tiempo. Hay también variantes en el multijugador.

SURVIVAL

APARECE EN: BURNOUT

■ Pese a que la serie siempre ha premiado el caos, Supervivencia es más prudente. La competición sigue siendo lo más importante, pero aquí se trata de llegar lo más lejos posible sin sufrir ningún tipo de accidente. Es más difícil de lo que parece.





RACE

APARECE EN: BURNOUT

■ En la mayoría de los juegos de carreras el objetivo principal es quedar por delante de tus adversarios, y *Burnout* no es una excepción. La diferencia estriba en que *Burnout* te anima a arriesgar al máximo y conducir de forma imprudente. Puede que no sea muy deportivo, pero sí resulta muy divertido.

ELIMINADOR

APARECE EN: BURNOUT 3

■ Otro modo de juego en el que hay que darle al acelerador a fondo; aquí para no estar en la última posición. Hay que situarse lo más adelante posible porque el último que pase por la línea de meta en cada vuelta queda fuera de la carrera.





SINIESTRO (CRASH)

APARECE EN: BURNOUT 2

■ Se ha convertido en uno de los modos favoritos de los aficionados y es especialmente divertido en el multijugador. Básicamente, Crash va de conseguir la puntuación más alta, llevando el vehículo a zonas muy pobladas y causar el destrozo lo más caro posible para las aseguradoras.



» [PS2] Traffic Attack era la más importante característica más importante del tráfico en *Revenge*. Animaba a causar el caos.

"NOS LO ECHÓ ATRÁS UN LISTILLO AMERICANO"

Alex Ward

Franke intentando arreglar todo lo que estaba mal en aquel desarrollo. Sí me gustaba el sistema de puntuación progresiva que Hamish implementó, era brillante".

Burnout Revenge se lanzó en septiembre de 2005 en PS2 y Xbox y también triunfó en ventas y con la crítica. *GamesMaster* sentía que el nuevo modo Ataque al Tráfico no estaba bien porque "para ganar tienes que conducir más despacio y golpear todo", pero elogiaba al juego como "virtualmente perfecto" y lo puntuó con un 95%. Para *PSM2* el nuevo control de tráfico no era nada *'Burnout'*, ya que quitaba el factor de peligro, pero aun así alabó que el juego fuera "tremendamente emocionante y repleto de diversión" y le otorgó un 93%. *Burnout Revenge* llegó a Xbox 360 seis meses más tarde. "El mercado estaba complicado en ese momento, acababan de salir nuevas consolas y EA quería sus juegos en todas las plataformas. Fue nuestro primer juego HD", afirma Alex. Pero con tan poco tiempo de desarrollo no se pudo mejorar mucho el juego. "El hardware no nos permitió hacer mucho sin empezar de cero, le dimos un empujoncito a las texturas, corregimos algunos errores y añadimos una experiencia guay a 'guardar y compartir' con la que podías subir tus mejores momentos a Xbox Live". *Xbox World 360* otorgó al juego un 87% y dijo que era "una versión modélica" aunque ofrecía pocos cambios respecto a la versión de la generación anterior.

Aún faltaba para ver el siguiente *Burnout* en las consolas HD, pero en la primavera de 2007 salió *Burnout Dominator* en PS2 y PSP. Este juego mezclaba las mecánicas de los dos primeros *Burnout* con el gusto por el combate de los últimos. No estaba el control de tráfico, pero sí los *takedown*, así como los impulsos concatenados; podías activar el impulso en cualquier momento pero si esperabas a que la barra estuviera llena comenzabas la cadena. El nuevo modo Burnout Challenge estaba pensado para esta mecánica y el modo Maniac consistía en acumular puntos conduciendo de forma temeraria sin chocar. Obtuvo buenas críticas, pero no tanto como los juegos anteriores. *Edge* lo puntuó con 7/10 y dijo que era "emocionante y en buena forma" pero que parecía un "apaño provisional" y criticó que no estuviera el modo Crash, lo que "seguro que ▶

DE BOLSILLO

Burnout Legends llevó la serie al territorio portátil con una recopilación de lo mejor de los tres primeros juegos.

La PSP prometió llevar juegos 3D con la calidad de las consolas domésticas a la portátil de Sony y EA intentó cumplir esa promesa con *Burnout Legends*. En lugar de optar por una conversión de *Burnout Revenge*, el desarrollador recopiló algunos de los mejores elementos de los tres primeros juegos de la serie. La mayoría de los circuitos provenían de *Burnout 2* y *Burnout 3*, había solo una del primero y el modelo de conducción era el de *Burnout 3*. Tuvo buena recepción, *games*™ lo puntuó con 9/10 y *Edge* con un 7/10. En esta última, la mayor crítica fue que "no tiene nada que lo haga mejor que sus hermanos mayores, a menos que juegues siempre fuera de casa".

***Legends* también apareció en Nintendo DS. Se encargó de la conversión Visual Impact, un equipo que se había labrado una reputación creando diversos juegos para Game Boy Advance. Por desgracia, la versión de DS era como los restos de uno de los choques en cadena que se ven en la serie ya que el juego tenía unos modelados lamentables, una detección de colisiones peliaguda, no transmitía sensación de velocidad y había muy poco tráfico.**

» El *Legends* de PSP ganó de lejos a la versión de Nintendo DS.

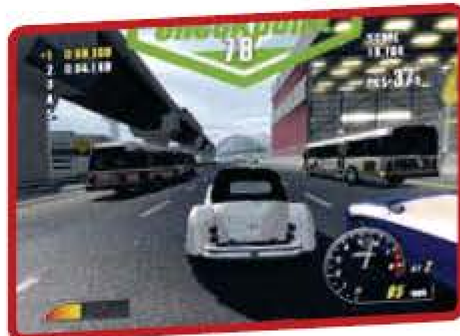


POLICÍAS Y LADRONES

APARECE EN: BURNOUT PARADISE

■ Jugar a Policías y Ladrones suele suponer que los jugadores se dividen en dos equipos y cada uno intenta eliminar al otro. *Burnout Paradise* le da un aire diferente y lo convierte en un Captura la Bandera. El DLC incluyó skins de policía para 33 vehículos.





CAMPEONATO

APARECE EN: BURNOUT 2

■ Como era de prever, se trata de una selección de carreras para conseguir un trofeo. Hay ocho Grand Prix en *Burnout 2* y para conseguirlos hay que obtener la mayor cantidad de puntos. No es necesario terminar cada campeonato en una sesión de juego.

EVENTOS ROMPECOCHES

APARECE EN: BURNOUT REVENGE

■ Este modo suma la mecánica rompecoches a los eventos Eliminador, Race y Furia al Volante. Se juegan como siempre, solo que puedes hacer estallar el vehículo y llevarte a tus rivales. ¡Pero ojo!, solo se puede detonar el coche una vez.





CARA A CARA

APARECE EN: BURNOUT

■ A veces no se trata solo de ganar a los rivales, también quieres restregárselo en la cara. Cara a Cara (Face-Off) te lo pone en bandeja ya que te vas enfrentando a rivales cada vez más duros y te quedas con sus vehículos cuando les derrotas.

VUELTA AL ROJO

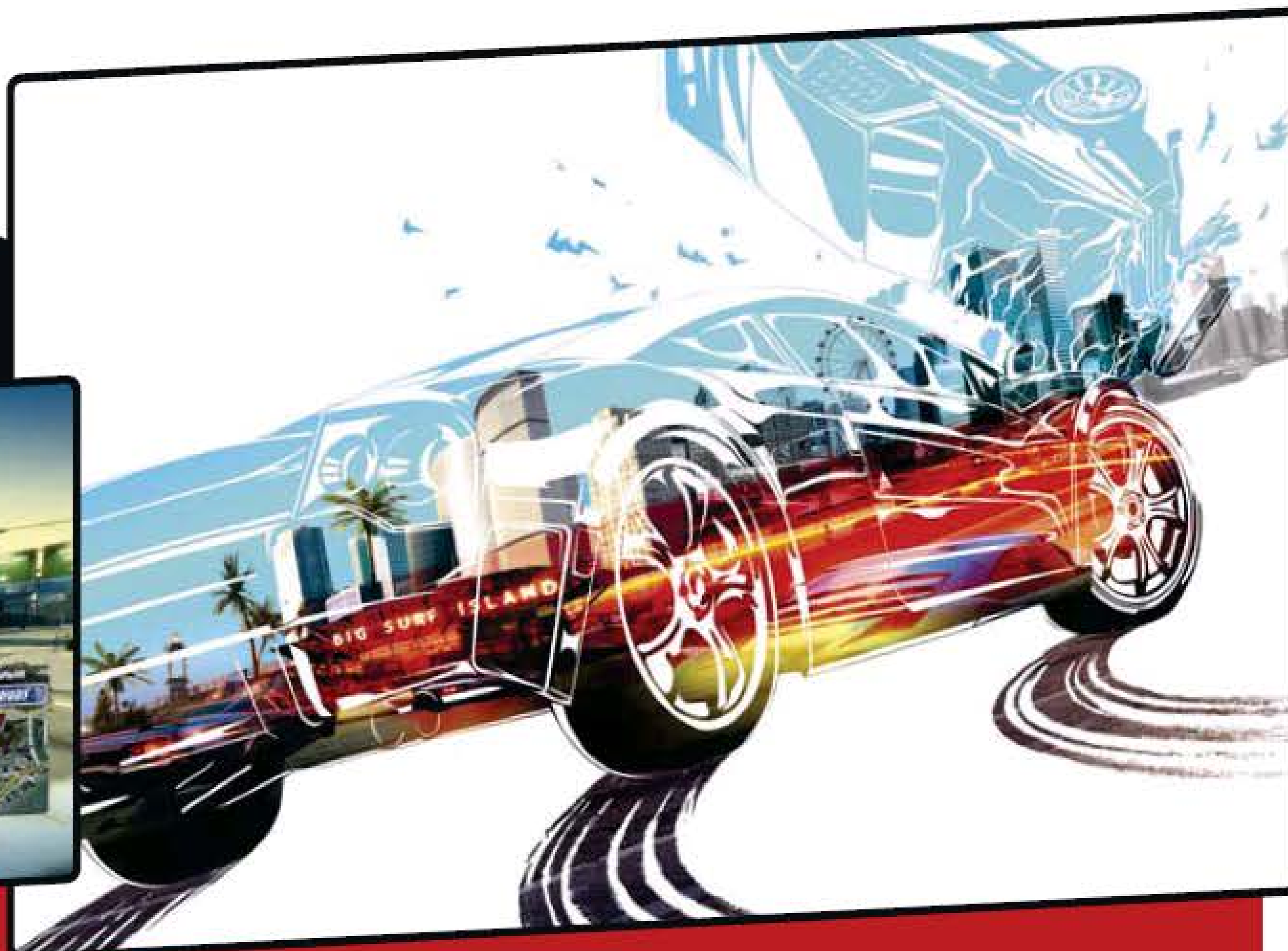
APARECE EN: BURNOUT 3

■ Todo arcade de carreras necesita un modo contrarreloj para mantener los niveles de emoción, y nos encanta cómo lo implementa la serie *Burnout*: hay que completar una vuelta en un tiempo determinado y consigues medalla de oro, plata y bronce, según lo rápido que la termines.



» El diseño artístico de *Burnout Paradise* es fantástico y se ve en todos los pantallazos.





» [PC] La Paradise City de *Burnout Paradise* se parece a la que describía la canción de Guns&Roses.

▶ desconcertará y enfurecerá a los aficionados". *PSM3* le dio un 81% y se quejó de la sensación de que metía "con calzador dos tipos de carreras en un disco para complacer a todo el mundo".

El siguiente juego sí que fue un salto verdadero a la época de la HD. En lugar de circuitos cerrados y carreras lineales, *Burnout Paradise* transcurría en Paradise City, un completo mundo abierto que contenía una variedad de eventos clásicos de *Burnout* y otros nuevos. "Se trataba de aprender y explorar la ciudad. El juego era algo que hacías mientras tanto", dice Alex. "Mi mantra fue 'el juego consiste en no jugar el juego' (lo que es un riesgo importante). Tengo suerte de que Fiona, Hamish, Matt, Craig, Pete y PG aceptaron esa idea".

Ya que cree que fue un cambio radical y arriesgado, le preguntamos a Alex por qué el equipo optó por este diseño. "Hay dos razones: en primer lugar, porque me gustaban los juegos de mundo abierto, sobre todo el *Mercenaries* de Pandemic. Vi la luz cuando me di cuenta de que 'el mundo es el juego' y que podías tener muchas horas de diversión explorando y haciendo cosas diferentes". La segunda razón es más extraña. "Después de cuatro juegos los artistas no se llevaban bien", revela Alex. "Una persona se encargaba de todas las pistas. Con un mundo abierto tendrían que colaborar y comunicarse y, con suerte, tendríamos un juego mejor y un equipo mejor". Utilizar el juego es una forma bastante curiosa de resolver las tensiones internas del estudio que seguramente no se le había ocurrido antes a nadie. Pero antes de que algún desarrollador tome nota de este método, Alex informa de que no se consiguieron los resultado deseados, "pero se debió a que las herramientas y los flujos de trabajo eran terribles", aclara. "No estábamos preparados para saltar a PS3 ni para hacer algo que no fuese 'juegos de PS2 pasados a PS3' así que todo fue como un dolor de cabeza. Al final salió bien, pero no mereció la pena todo el sufrimiento por el que pasamos".

De hecho, Alex recuerda que todo el desarrollo fue difícil. "Lo importante era el HUD y la navegación. Y no se nos daba bien ninguna de las dos cosas", explica. Era un factor determinante, ya que durante las carreras no se especificaba ninguna ruta, podías llegar a la meta como quisieras. Esto quiere decir que los indicadores tradicionales de dirección no tenían sentido y el equipo tuvo que buscar una solución. "Al final lo logramos. Me gustó lo que hicimos con las señales de tráfico y recuerdo cuando decidimos que todas las carreras terminaran en un punto cardinal del mapa. Al limitar el número de la línea de meta el jugador se sentía más cómodo porque sabía dónde iba y casi siempre tenía que estar atento a cómo iba a llegar hasta allí.

Pese a las dificultades durante el desarrollo, *Burnout Paradise* fusionaba muy bien las características principales de *Burnout* con un mundo abierto: el nuevo modo Showtime era una reinvención del modo Crash, y consistía en que el coche empezaba de repente a rebotar, mientras que en Stunt Runs debías mostrar tus habilidades en la conducción acrobática para ganar puntos. Los coches tenían distintos tipos de turbo: Carrera era como en



» [PC] Hay muchísimas cosas geniales para hacer mientras paseas por *Burnout Paradise*, incluidos los súper saltos.



CRASH Y SE ACABÓ

La extraña propuesta del que resultó ser el último juego de la serie



Aunque *Burnout Paradise* fue el último juego de *Burnout* como tal, salió años después un juego de descarga llamado *Burnout Crash* para PS3 y Xbox 360. El juego tomaba el modo Crash de los títulos anteriores y lo presentó con una perspectiva cenital. El objetivo era conseguir la mayor cantidad de puntos posible. El contenido era ligerito y solamente tenía siete coches y seis cruces, aunque los desafíos online Autolog le daban más empaque. Por desgracia, los servidores ya no están online.

Las críticas de *Burnout Crash* fueron ligeramente positivas tras el lanzamiento, en septiembre de 2011. Los críticos opinaron que era divertido, pero que solo servía para que entrasen ganas de disfrutar de una experiencia *Burnout* más consistente. *Play* fue una de las revistas a las que más les gustó (le dio un 79%) mientras que el 6/10 de *games™* iba acompañado de la frase: "Los jugadores que busquen poner a prueba sus habilidades deberían optar mejor por *Angry Birds*". *Official PlayStation Magazine* se quedó entre esas dos posiciones y lo puntuó con un 7/10. El crítico afirmaba: "logra el equilibrio justo entre ser adictivo y repetitivo". *Burnout Crash* salió también para iOS en abril de 2012 y fue mejor recibido por la crítica, aunque se retiró de la venta en 2015.



» [PS4] *Burnout Paradise Remastered* llegó a lo más alto de las listas de ventas el año pasado.



» [PS4] Las motos se añadieron a *Burnout Paradise* como parte de la amplia campaña de actualizaciones y DLC del juego.

los primeros juegos, Agresión se parecía a los de *Burnout 3* y Acrobacias te animaban a realizar cabriolas y saltos. El diseño trabajó de forma inteligente los elementos de mundo abierto, el daño del coche persiste entre los eventos y hay que buscar talleres para repararlo y pasar bajo una gasolinera rellena la barra de turbo.

En enero de 2008, *Burnout Paradise* llegó a Xbox 360, PS3 y PC. *Edge* lo describió como "construye tu propio *Burnout"* en el que "si no te gusta lo que hay en una esquina, simplemente sigues conduciendo hasta la siguiente y consigues por el camino algunos puntos". Para el redactor, era "el juego más valiente" de Criterion hasta la fecha y, afirmaba, "es difícil no considerarlo el principio de una nueva era". Le dio un 9/10. Otros críticos coincidieron: consiguió un 9/10 en la revista *X360*, 90% en *GamesMaster* y 9/10 en *Official PlayStation Magazine*. Pero no todos estaban impresionados, *games™* le dio un 7/10 y *Play* lo puntuó con un 74% por considerarlo repetitivo.

La historia de *Burnout Paradise* no acabó tras su lanzamiento, ya que el juego recibió una buena cantidad de DLC. "Lo hicimos porque la venta de segunda mano era muy alta en EE.UU. y decidimos darle a la gente una razón para no vender nuestro juego", explica Alex. "También sabíamos que los de EA iban a vender nuestro juego una o dos semanas y luego pasarían a *Los Sims* y luego al golf de Tiger Woods, etc. Pocos entendían nuestro trabajo o creían en *Burnout* como franquicia. Necesitábamos una razón para que siguieran vendiendo el juego". Las nuevas características incluían nuevos modos de juego, ciclo día/noche, motos e incluso una zona nueva llamada Big Surf Island. "Hicimos un montón de cosas innovadoras y todo el mundo dio un paso al frente, artistas, programadores, recursos humanos, todos. Abrimos nuevos caminos con el formato porque nadie entonces había ofrecido tanto DLC". Esto desembocó al final en *Burnout Paradise: The Ultimate Box,* un paquete con el juego y sus expansiones. De hecho, había un contenido de *Burnout Paradise* que los jugadores no vieron nunca. "Hicimos aviones, helicópteros, varios jugadores en un coche y una moto... todo muy innovador", desvela Alex. "No creo que se vuelva a ver algo parecido nunca más".

"HICIMOS UN MONTÓN DE COSAS INNOVADORAS"

Alex Ward

Incluso es posible que no veamos *Burnout* nunca más. Criterion se dedicó a revitalizar la serie *Need for Speed,* y se llevó a esta serie parte de la experiencia de *Burnout.* Aparte del juego descargable *Burnout Crash* no ha habido un nuevo capítulo en la serie desde hace una década. Aunque *Burnout Paradise Remastered* entró en la lista de más vendidos cuando salió en 2018, nada indica que vaya a haber un juego nuevo en la serie, así que a los amantes de *Burnout* que desean jugar en las consolas actuales les quedan pocas opciones; una de ellas es *Dangerous Driving,* el sucesor espiritual de *Burnout* desarrollado por la empresa actual de Alex, Three Fields Entertainment. Si lees esto y tienes acceso al hardware para jugar los juegos originales, que se mantienen en plena forma, ve a buscar uno y pisa fuerte el acelerador. ✱

CÓMO SE HIZO

SKITCHIN'

Nos calzamos nuestros patines y nos agarramos al maletero del coche de Dave Warfield para preguntarle por la creación de este juego de culto de Mega Drive, rebosante de actitud noventera

Texto de Adam Barnes

» [Mega Drive] El skitching (agarrarse con patines a un vehículo en marcha) es ilegal, así que no te hagas el sorprendido cuando la policía te pare en seco.

Algunos juegos son clásicos atemporales. Basta con ponerlos para sentir que las décadas desde su lanzamiento no han pasado. *Sonic The Hedgehog* sigue siendo excelente. *Streets Of Rage,* tan divertido como el primer día, incluso con su marcada ambientación noventera. Luego, hay juegos como *Skitchin'*, que son tan de su tiempo que resulta difícil no divertirse al ser vistos desde una perspectiva actual. Eso no quiere decir que no haya un gran juego bajo todo ese diálogo radical y los menús basados en grafitis que tipifican la actitud de esa época, pero si hay un juego que está arraigado en los noventa, ése es sin duda *Skitchin'*.

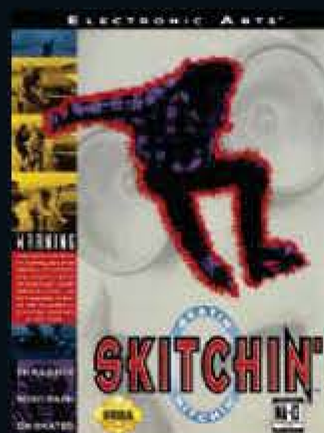
"Al principio trabajaba para una compañía llamada Distinctive Software", dice Dave Warfield, el diseñador de *Skitchin'*, sobre cómo llegó a trabajar en el juego. "Los compró EA y se convirtieron en EA Canada. Por entonces trabajábamos en *NHL Hockey*, algo de NBA, y buscábamos crear nuevos títulos". Dave explica que él y su equipo formaron parte de 'mesas redondas' para dar cuerpo a potenciales ideas para nuevos juegos. "Había visto artículos sobre gente patinando en Nueva York, agarrándose a la parte trasera de los taxis y autobuses y moviéndose así por la ciudad. La parte de skating/autostop del artículo saltó hacia mí y dije, 'hay un juego en esto.' Así que lo pusimos todo junto como 'skitchin', empezamos una tormenta de ideas sobre cómo debería ser el juego, y lo presentamos". El concepto era simple: un juego de velocidad


» [Mega Drive] Que otros corredores se estén peleando te permitirá, en ocasiones, escabullirte sin peligro.

sin coches ni motos, pero en su lugar ofrecía la emoción de lanzarte hacia delante usando la velocidad de otro vehículo. "Era una mezcla de distintas cosas", añade Dave sobre la idea inicial del juego. "Empezamos a plantear este evento de carreras nacional o internacional como algo clandestino. Agarrarse a la parte trasera de coches y autobuses con patines no era legal, así que le dimos ese toque clandestino a las carreras que tendrían lugar en distintas partes de Canadá y EE.UU."

La ventaja de formar parte de Electronic Arts era que la compañía podía compartir herramientas y assets entre sus estudios internos, y con la popularidad de *Road Rash* en alza, la dirección de esta nueva idea era obvia. "Por cómo avanzaba el concepto, hablamos con el equipo que hizo *Road Rash*, nos hicimos con el motor y empezamos a hacer unos primeros prototipos", cuenta Dave. "Así, el combate ya estaba ahí, podías agarrar cosas y golpear a otros, pero teníamos que hacer que la parte de ir como 'pasajero' funcionara bien. Dimos con ello por la clandestininad, por esa mentalidad sin límites, de que debías hacer lo que fuera para ganar la carrera. Así que añadimos muchos de estos elementos y construimos sobre muchas de las cosas que *Road Rash* estaba haciendo". Dave sugiere que la idea era alejarse de lo que su predecesor había estado haciendo para que no fuera "otro *Road Rash* más", y aquí es donde el núcleo de las mecánicas jugables, agarrarse a otros vehículos para generar impulso y lanzarse hacia delante, fue ideada. "Queríamos hacerlo así para que no fuera poner el dedo en el acelerador, debías usar los vehículos para lanzarte y ganar velocidad. Si esta mecánica no hubiera funcionado, no creo que hubiera sido un juego divertido".

El equipo acabó usando referencias del mundo real para plasmar cierto grado de credibilidad, e incluso fueron a 'skate parks' para hablar con gente metida en el patinaje en línea. "Teníamos a un tipo que estaba haciendo un montón de patinaje en un 'skate park' y eso le causaba mucho dolor", recuerda Dave. "Habían creado un parque de acrobacias ▶



LOS DATOS

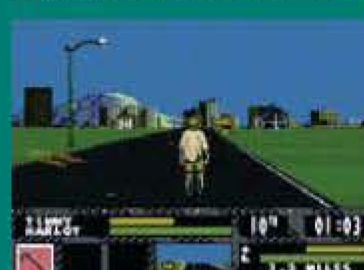
» **DESARROLLADOR:** EA CANADA
» **EDITOR:** ELECTRONIC ARTS
» **LANZAMIENTO:** 1994
» **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE
» **GÉNERO:** VELOCIDAD

Skitchin' USA

Qué esperar de cada retorcido nivel...



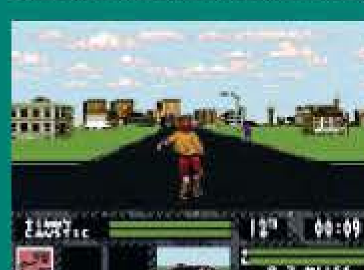
▲ VANCOUVER, COLUMBIA BRITÁNICA
■ Al ser el primer nivel, por lógica es el más fácil, con sólo un carril de tráfico y menos obstáculos a evitar .



▲ SEATTLE, WASHINGTON
■ Los polis empiezan a dejar verse aquí, hay secciones cerradas al tráfico un único carril y los rivales llevan armas.

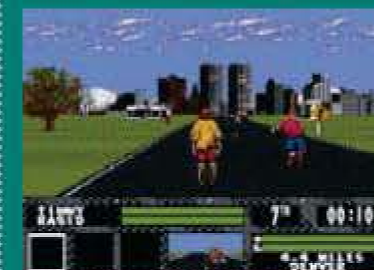


▲ WASHINGTON DC
■ Hay mucha basura en el suelo de Washington, o eso parece, de modo que mira bien dónde te paras.



▲ CHICAGO, ILLINOIS
■ No es el circuito más largo del juego, pero sí es un desafío cuando entra en juego la dificultad de los oponentes.

▼ DENVER, COLORADO
■ Las piruetas son el objetivo del nivel, que introduce rampas, trenes y camiones, que saltar por encima de ellos.



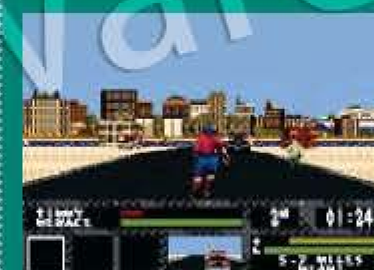
▼ SAN FRANCISCO, CALIFORNIA
■ No hay saltos, y sí muchas curvas cerradas que obligan a tener mucho cuidado cuando te propulses desde un coche.

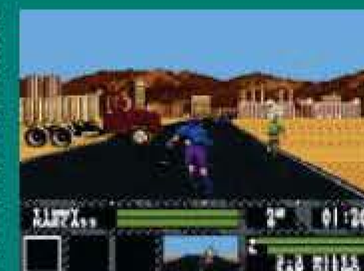


▼ TORONTO, ONTARIO
■ Los baches a doble carril aparecen por primera vez, y son una buena oportunidad para ganar pasta con piruetas.



▼ MIAMI, FLORIDA
■ La emoción de correr hacia la playa es fuerte aquí, pero la pista puede dar un giro a peor de manera repentina.





▲ SAN DIEGO, CALIFORNIA
■ Hay muchos coches en estas polvorientas carreteras, lo que es un gran bonus para quienes dominen el arte de "lanzarse".



▲ LOS ANGELES, CALIFORNIA
■ Los conductores empezarán a abrir sus maleteros, de modo que tendrás que agacharte para no besar el asfalto.



▲ DETROIT, MICHIGAN
■ Tendrás que luchar un montón para el nivel bonus, y muchos de los skaters llevan armas muy poderosas.

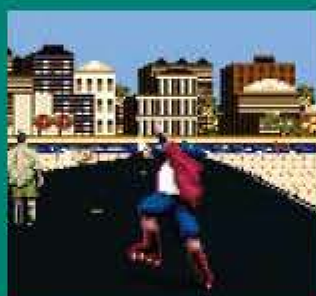


▲ NUEVA YORK, NUEVA YORK
■ El nivel final y obviamente el más difícil de todos. Los taxistas de NY no quieren que te agarres a sus coches.

Comiendo pavimento

Evita estos salvajes finales

PERDER LA CARRERA



■ Si no eres capaz de quedar entre los 6 primeros de la tabla de clasificación, no avanzarás al siguiente nivel. Y si no tienes pasta suficiente para pagar otra entrada para participar (que es difícil), se acabó el juego para ti.

QUEDARTE SIN ENERGÍA



■ Esto probablemente te pasará en los niveles finales: si te quedas sin salud, ya sea porque te da un coche o un bate, la carrera se acabó. Necesitarás tener dinero para pagar los gastos médicos para seguir compitiendo.

PILLADO POR LA POLI



■ Cuando la pasma aparece, puede ser difícil evitarla. Hacer "skitching" puede acabar contigo detenido, así que tendrás que hacer "slingshotting" (o propulsarte entre coches) tan pronto como puedas, o reúne pasta para la fianza.

NO REPONER LOS PATINES



■ No prestar atención al estado de tus patines puede dejarlos inservibles. En los niveles finales, las ruedas profesionales y los propios skates pueden ser muy caros, así que es mejor anticiparse a cualquier posible daño.



» [Mega Drive] Según progresas, cada nivel introduce nuevos elementos, dando al jugador algo nuevo a lo que adaptarse.



» [Mega Drive] Los niveles urbanos estaban nublados y tenía colores más apagados, algo intencionado para recrear un ambiente concreto.

adjunto, si lo puedes llamar así, y estaba abierto a patinadores y skaters y [nosotros] hablamos bastante con esos chicos y los trucos que eran capaces de hacer, y ese tipo de cosas. De aquí salió la idea de implementar acrobacias en el juego, añadiendo una tercera capa de jugabilidad, aparte de la carrera y el combate que habíamos traído del motor de *Rash*". Dave explica que esto les llevó a la inclusión de secretos tras las vallas publicitarias o de los saltos. Los patinadores también dieron ayudaron cuando hubo que capturar el 'look' correcto de las animaciones, un aspecto por el que luego el juego fue muy alabado.

Cuando llegó el momento de ver el aspecto que tendrían las animaciones, y qué trucos ofrecería, llevamos a algunos de estos chicos a un almacén, donde había un pequeño Fiero a cuya parte trasera podían agarrarse, y había rampas, cosas con esteras, e incluso grabamos los trucos con rotoscopia, de modo que parecieran reales para las animaciones".

Un esfuerzo y detalle similar se realizó para los escenarios, con la intención de crear una identidad única para cada nivel. "Intentamos elegir ciudades que creíamos interesantes, ciudades que tenían una sensación específica" explica Dave. "Vancouver tenía un estilo específico de casas edificadas a lo largo de algunas de las carreteras que logramos incorporar. Nueva York tiene la sensación de ser una ciudad más grande, y fuimos capaces de encontrar ciudades lo suficientemente distintas entre sí para dejar sensaciones distintas al moverte una ciudad a otra". El equipo consideró también carreras como *The Great American Road Race* o *Cannonball*, para ayudarles a pensar qué ciudades incluir. Pero cuando llegó la hora de mapear cada ciudad, el equipo de EA Canada vio que hacerlo a mano ayudaba a tener la sensación de avanzar en el sentido correcto. "Teníamos que dibujarlo primero en papel y ver qué elementos de arte necesitábamos añadir para que se pareciera más al lugar en cuestión. Intentamos trazar en el papel una ruta de cosas que queríamos que el jugador hiciera en el mapa y entonces trasladarlo al motor y crearlo, muy en la línea de cómo crearías un circuito Hot Wheels, pieza a pieza según vas avanzando por el camino".

Esto permitió a *Skitchin'* crear una actitud 'cool' muy en sintonía con los noventa, influenciada por la popular música grunge y los grafitis, que ayudaron a crear un juego con una identidad muy particular, aunque EA no lo vio así de primeras. "Ser parte de EA, no implicaba hacer todo lo que quisiéramos", revela Dave. "Había procesos de aprobación que debíamos superar. Y en las versiones iniciales del juego, muchos de los comentarios que recibimos, especialmente porque estábamos trabajando con el equipo de *Road Rash*, fueron que se parecía mucho a este, y que qué más podíamos hacer para diferenciarlo".





» [Mega Drive] El paisaje cambiante era a grandes rasgos un cambio de paleta. La ropa de tu skater también cambia con la localización.

"SIENDO HONESTOS, NUNCA PENSAMOS QUE NOS IBA A SITUAR EN UNA ÉPOCA"

Dave Warfield

De aquí vino el énfasis para decidir la mecánica de propulsarse entre los coches, pero también se llegó a implementar mecánicas al estilo RPG con las que el jugador mejoraba su equipo según progresaba. "Eso no estaba en el diseño original", añade Dave, "y empezamos a buscar diferentes elementos para añadirlos. En el pasado habíamos trabajado con Gary Gygax [creador de *Dungeons & Dragons*], en los juegos *Dangerous Dimensions*, y por eso añadimos estos elementos RPG. Podríamos tener mejoras que podías ganar". El equipo se preguntó cuál era el sentido de ganar una carrera, y las recompensas por ganar.

A pesar de cimentarse sobre *Road Rash*, el resultado fue diferente. Lanzado en 1994 en exclusiva para Mega Drive, *Skitchin'* creó, de manera inadvertida, una especie de cápsula del tiempo personificando los noventa con su estilo visual punk rock y una banda sonora inspirada en Nirvana. "Siendo honestos, nunca pensamos que nos iba a situar en una época", admite Dave. "Pensamos en lo que era popular entonces, ¿qué era interesante, qué lo haría único y atractivo entonces? Sólo echando la vista atrás nos ponemos en plan '¡Oh wow, ese sonido grunge de Seattle!' o sorprende con el estilo y colorido de los grafiti".

Por desgracia, la relevancia que pudo tener en su época no se tradujo en un éxito comercial. Dave culpa al marketing de ello: "Estaban asustados con el producto", dice, aludiendo a la naturaleza ilegal y peligrosa del deporte, pero el equipo sintió que tenían algo especial. "Nuestras esperanzas estaban por las nubes porque era algo diferente al tradicional juego de carreras", recuerda Dave, "pero desde el punto de vista de marketing y ventas era difícil averiguar cómo iba a funcionar porque no tenían con qué comparar. Pensamos que sería atractivo para la juventud rebelde, si quieres llamarla así, de entonces".

Skitchin' sigue siendo innovador, un juego disfrutable con un giro que se pasó por alto. "Tal vez no se vendió tan bien como habíamos esperado", dice Dave, "pero la gente lo jugó, lo disfrutó, y aquí estamos 20 años después, contigo preguntándome por él. La gente que lo jugó tiene esa nostalgia asociada al juego. Me lo pasé genial creándolo y jugándolo contra la gente, después de haberlo lanzado". ★



» [Mega Drive] Aunque los desarrolladores no lo pretendían, *Skitchin'* es una perfecta cápsula del tiempo (de los 90).









MÁS DE EA CANADA

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (EN LA IMAGEN)
SISTEMAS: PS1, PC
AÑO: 1999

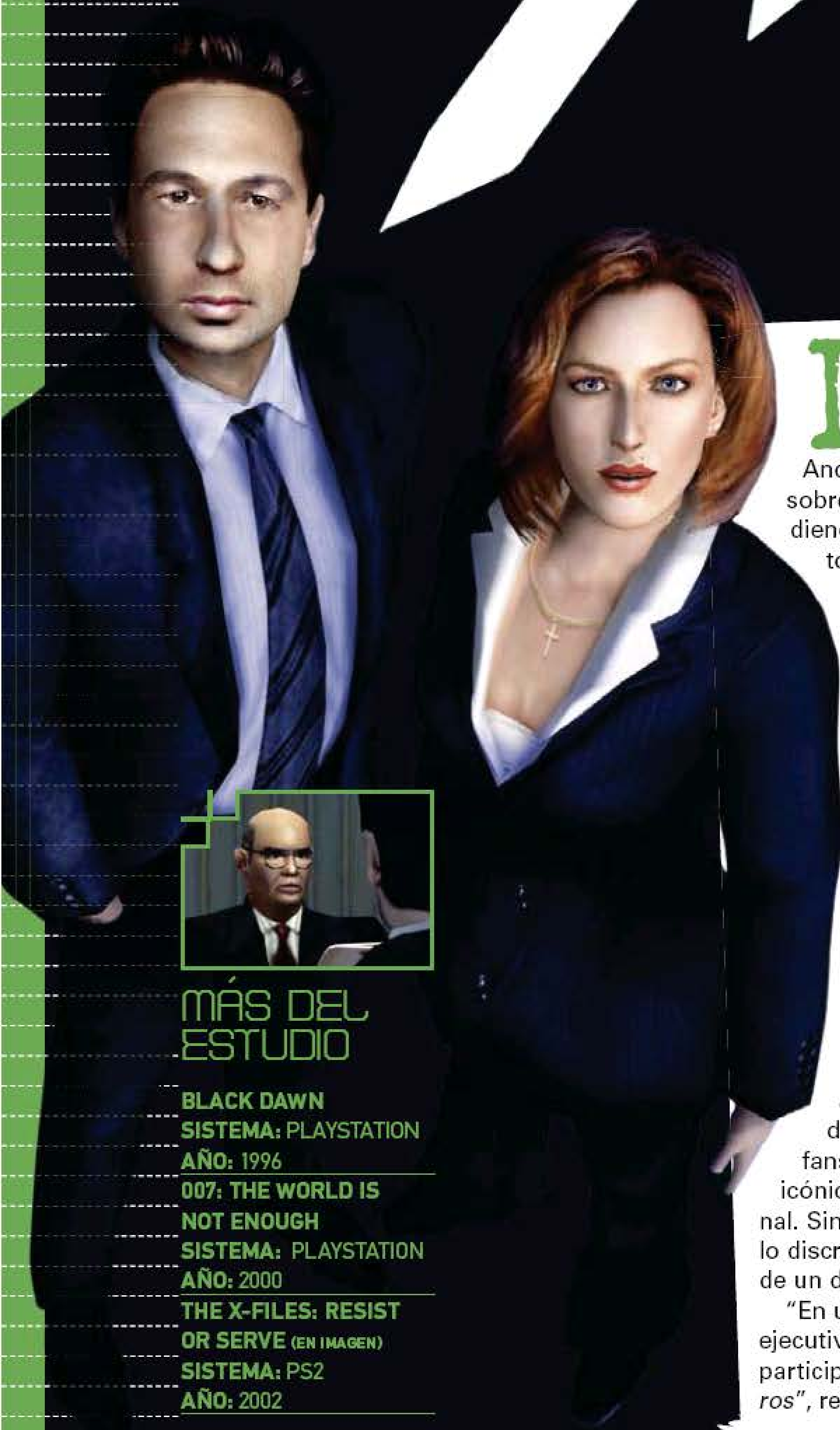
SSX TRICKY
SISTEMAS: GAMECUBE, PS2, XBOX
AÑO: 2001

DEF JAM VENDETTA
SISTEMAS: GC, PS2
AÑO: 2003

CÓMO SE HIZO THE X FILES™ RESIST OR SERVE

RASTREAMOS A LOS ANTIGUOS AGENTES DE BLACK OPS PARA LLEGAR A LA VERDADERA HISTORIA DETRÁS DE ESTA SUBESTIMADA ADAPTACIÓN PARA PS2 DE LA FAMOSA SERIE DE TELEVISIÓN

Texto de James Hoyle



Los fans de *Expediente X* llevan un par de décadas algo durillas. Han tenido pocas oportunidades de ver a David Duchovny y Gillian Anderson, resolviendo uno de esos casos sobrenaturales que tanto fascinaban a la audiencia. Y cuando los hemos podido ver juntos de nuevo en pantalla, no han estado en su mejor momento.

Tampoco es que hayan podido encontrar consuelo en los videojuegos. De la licencia *Expediente X* salieron varios juegos para móviles ciertamente decepcionantes y una aventura en FMV que no terminó de entusiasmar a los usuarios de PC y PlayStation. De hecho, en la mayoría de estos títulos ni siquiera se puede jugar como Mulder o Scully, lo que sin duda enturbia lo que se espera de un juego de *The X-Files*.

En los años posteriores al final de la serie apareció un juego que demostró que una aventura de Mulder y Scully podría funcionar. *The X-Files: Resist Or Serve* no solo recreó el look y el espíritu de la serie, sino que también ofreció a los fans la oportunidad de asumir el rol de los icónicos personajes, a cargo del elenco original. Sin embargo, también recibió críticas por lo discreto de sus gráficos y jugabilidad, fruto de un desarrollo problemático.

"En un principio fuimos a nuestro productor ejecutivo en Fox Interactive, Michael Pole, para participar en el proyecto de *Buffy, cazavampiros*", recuerda John Botti, CEO de Black Ops. Pero *Buffy* ya estaba en otras manos, por lo que a John le ofrecieron *The X- Files*. Al ser un gran fan de la serie, aceptó con alegría.

Antes de tomar las riendas de *The X-Files*, Black Ops había trabajado en otros juegos con licencia, como *Warpath: Jurassic Park*, un par de lanzamientos de Bond (*Tomorrow Never Dies* y *The World is not Enough*), y un puñado de simuladores deportivos. El proyecto *The X-Files* para PS2 y Xbox contó con un presupuesto de entre 2-3 millones de dólares, y un equipo de más de 20 personas. Entre estos talentos se encontraba el director de arte Michael Field. "Black Ops comenzó siendo un gran sitio en el que trabajar", recuerda. "Había artistas y programadores extremadamente competentes entre el personal, y la actitud era tan animada como optimista". Sin embargo, ese optimismo no duraría para Michael.

Al principio Michael encontró atractivo el



» [PS2] El segundo episodio muestra una secuencia verdaderamente disparatada en el apartamento de Mulder.



MÁS DEL ESTUDIO

BLACK DAWN
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1996

007: THE WORLD IS NOT ENOUGH
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 2000

THE X-FILES: RESIST OR SERVE (EN IMAGEN)
SISTEMA: PS2
AÑO: 2002



concepto de *The X-Files*. "La licencia era emocionante", dice. "Era la mejor operación que teníamos en años, y la moral era muy alta. Por primera vez, me habían concedido autoridad para contratar a mi propio equipo, construyendo un grupo bastante talentoso con licenciados de un instituto de arte cercano".

La participación del creador de *Expediente X* fue escasa. "Si bien conocimos a Chris Carter en la fiesta de fin de rodaje de *The X-Files*, el poder sobre la dirección de la licencia la obtuvimos por parte del estudio", relata John. De un modo u otro, Black Ops se comprometió a representar con fidelidad el trabajo de Carter. "Nuestros fotógrafos entraron en los sets y fotografiaron todos los escenarios al detalle", dice John sobre un apartado concreto del importante trabajo de preproducción.



¿QUÉ PASA CON EL JEFE FINAL DE MULDER?

■ Cinco batallas de jefes seguidas sin puntos de guardado supuso un acto de crueldad. "Queríamos que fuera un área difícil, pero al final creo que todo se vino abajo para dar carpetazo al juego", recuerda Kirk. "Se nos acabó el tiempo". John también explica: "En retrospectiva, los jefes finales de los juegos pueden volverse muy duros porque están en sintonía con los diseñadores y los testers, demasiado acostumbrados a su propio juego".



» [PS2] Es emocionante ver a los agentes Mulder y Scully explorar estos entornos oscuros y espeluznantes.

Las mecánicas que Fox Interactive y Black Ops eligieron para el juego eran apropiadas de cara al material original. "Intentamos subirnos a la ola del survival horror tan en boga por aquellos entonces", recuerda el diseñador y productor principal Kirk Lambert, reconociendo la influencia de *Resident Evil* y *Silent Hill*. "Sentimos que, en general, sería accesible para todos los fanáticos del género, pero agregamos huevos de pascua y mitología para que los fans del programa los descubrieran".

Otro toque de autenticidad: los dobles de Gillian Anderson y David Duchovny realizaron el trabajo de captura de movimiento para el dúo protagonista. Puedes jugar como cualquiera de ellos, y cada uno tiene su propio camino utilizando sus habilidades. Scully incluso tiene minijuegos de autopsia. Sin embargo, el equipo no tardó en toparse con dificultades.

"Empezamos a tener problemas cuando comenzamos a lidiar con la luz de la linterna", dice Michael. "Cualquiera que fuese la tecnología que Botti había colado para conseguir el contrato se caía bajo el peso del engranaje del juego. Y la tecnología de la niebla también falló", se queja. "En lugar de invertir tiempo para repararlo todo, John las abandonó a favor de soluciones alternativas de baja tecnología que perjudicaron de forma severa la estética". John niega que hubiera habido engaño y continúa diciendo: "Al principio, creo que el equipo buscó una auténtica solución matemática para una combinación de 'envoltura de niebla' con la luz de la linterna, pero la PS2 no tenía el poderío de calcularla. La solución final fue algo que funcionó visualmente, dado el tiempo y el presupuesto. Nunca alardeamos de tener tecnología de tipo alguno en la presentación inicial. ▶

HOY, EN EXPEDIENTE X...

El juego se divide en tres episodios, cada uno de los cuales se inicia con la secuencia de apertura de la serie televisiva.



RENACIMIENTO

■ Mulder y Scully investigan en el pueblo de Red Falls, Colorado, donde dos hermanas gemelas han sido acusadas de brujería. Encuentran la ciudad invadida por zombis y descubren la existencia de un artefacto alienígena, que está en posesión de seres con poderes místicos.



RESONANCIA

■ De regreso a Washington DC, Mulder y Scully informan de los eventos de Red Falls a Skinner. Mulder sufre los efectos de la radiación alienígena, lo que le conecta al artefacto. Mientras, Scully se infiltra en una compañía de biotecnología con la ayuda de Los Pistoleros Solitarios.



AJUSTE DE CUENTAS

■ Mulder rastrea el artefacto alienígena hasta Tunguska, de donde es rescatado por Scully. Ambos siguen al Fumador y su secuaz Krycek a un monasterio siberiano, que oculta una antigua nave espacial extraterrestre. Allí, deben "resistir o servir" a los seres poderosos.

PASANDO LISTA

Aparecen todos tus personajes favoritos... con las voces del reparto original de la serie, nada menos.



FOX MULDER

Un agente especial del FBI obsesionado con descubrir la verdad sobre una gran conspiración gubernamental-alienígena. Apodado "Spooky" (siniestro) por sus colegas debido a su fascinación por lo paranormal.



DANA SCULLY

Asignada al equipo de los Expedientes X para vigilar a Mulder, acaba tornándose en su más leal compañera. Como doctora en medicina, aborda las teorías de Mulder con un ojo más científico y escéptico.



WALTER SKINNER

El director adjunto Skinner está atrapado entre seguir las órdenes de sus jefes dentro del gobierno y su fe en Mulder, Scully y su misión. Es su aliado dentro del FBI.



EL FUMADOR

Una figura sombría en el corazón del FBI, que trabaja para frustrar los esfuerzos de Mulder y Scully por exponer la conspiración, de la cual él es un componente vital.



LOS PISTOLEROS SOLITARIOS

Excéntrico trío de teóricos de la conspiración y geeks informáticos en los que Mulder confía para llevar a cabo tareas lejos del alcance de sus superiores.



ALEX KRYCEK

Aunque fue compañero de Mulder en el FBI (se puede ver durante la segunda temporada), este agente sin escrúpulos hace el trabajo sucio del fumador.



Sé que varios meses después, tras documentar diversos hitos, comenzamos a ver prototipos visuales. No estoy seguro de qué se discutió o qué características se prometieron en las reuniones, ya que no estaba dirigiendo ese equipo. Yo dirigía la empresa, y eso fue hace 15 años. Por el contrario, íbamos tras la licencia de *Buffy*. Tratamos de mejorar la tecnología de una manera que no funcionó (la matemática) y, en consecuencia, recurrimos a un enfoque diferente. Siendo un componente clave del planteamiento visual del juego, el equipo se centró mucho en ello. Recuerdo que generó frustración".

Kirk tiene su propio punto de vista. "Si no me falla la memoria, fue una limitación del motor. Probamos con cámara libre, pero no funcionaba con nuestros diseños. Hay que recordar que Black Ops era una casa conocida principalmente por sus juegos deportivos. Fue el primer título de Black Ops de este tipo, y estábamos usando un motor modificado que tenía sus limitaciones".

Más problemas vendrían por parte de la editora de *Resist Or Serve*. Durante el desarrollo, Fox Interactive fue vendida a Vivendi Universal, que quería llevar *Resist Or Serve* hacia una dirección diferente. "La nueva dirección e historia tenían mérito, y estaban más cerca de lo que era la licencia *Expediente X*", dice John. "El problema era que estábamos entre alfa y beta cuando el estudio



» [PS2] Encarnando a Scully, puedes realizar algunas truculentas autopsias. No olvides tus guantes y gafas protectoras.



» [PS2] Aventura trotamundos: un pueblo de Colorado, un monasterio siberiano, pasando por la sede del FBI y Tunguska.



» [PS2] Los gráficos fueron vapuleados, pero capturan el aspecto de los personajes.



decidió tirar gran parte de los niveles creados, presentándonos un nuevo guión de 600 páginas". Fue obra de Thomas Schnauz, quien había escrito dos episodios de la serie.

El planteamiento de Vivendi retuvo elementos de la visión original de Black Ops, incluida la base survival horror y el distinto factor lúdico de los dos protagonistas; pero el nuevo guión causó un gran trastorno. El director de desarrollo, Jose Villeta, protestó. Vivendi respondió pidiéndole que abandonara el proyecto. "Como muchas personas del sector sabrán", dice John sobre el incidente, "si despides a tu programador principal, que tiene todo el código base en la cabeza... el proyecto puede detenerse. Y es lo que sucedió. Jose estaba produciendo nuestro juego de *Terminator* dos meses después, cuando los ejecutivos del estudio se dieron cuenta del desastre y pidieron volver a contratarlo". Los cambios provocaron una sacudida más amplia dentro del equipo. "Muchos artistas y animadores simplemente abandonaron", se lamenta John. Maggie Bellomy se convirtió en la nueva animadora principal. "Llegué bastante tarde, y tomé el relevo de un buen tipo que no pudo manejar la aglomeración de notas de la editora", recuerda Maggie. "Era un juego caro y estaban nerviosos", dice sobre Vivendi. "Era mi trabajo hablar con ellos casi a diario para escuchar sus apuntes y transmitirles que la producción iba sobre ruedas".

Maggie afrontó no pocos desafíos. "Teníamos un programador junior", relata, "que continuamente rompía animaciones, y culpaba a los animadores. No podía entender que una animación de carrera tuviera menos cuadros en un ciclo andando". Por ejemplo, "cada vez que Scully quedaba por detrás de Mulder, corría a cámara lenta e irregularmente para intentar alcanzarle".

"Personalmente, fue un momento muy oscuro para mí", comenta Michael, admitiendo que esto podría nublar sus recuerdos. "Mi divorcio había sido duro y estaba sufriendo". Pero no se considera exento. "Confieso que en cierto momento", reflexiona Michael, "mi confusión y mi dolor superaron mi capacidad para administrar eficazmente mi equipo".

John describe lo que descubrió un día en una visita a la oficina de Michael: "Le pregunté si tenía una hoja de cálculo", un documento que rastrea todo el trabajo, "como los otros directores de arte de Black Ops", dice. "No tenía nada. Le ayudé a obtener una planilla con activos de nivel y tiempos creados para que pudiéramos ver cuándo terminaría el proyecto y cuánto más costaría".

Gillian Anderson y David Duchovny llegaron al final del proceso para grabar sus voces, a pesar de las dudas iniciales. "Fueron muy profesionales, y desde luego fue genial tener sus voces en el juego", dice John. "Nunca tuve la impresión de que fuera por un cheque".

Sin embargo, los modelos de personajes de las cinemáticas no ayudaron a dar vida a las actuaciones. "Lo que Will [Botti] eligió usar", explica Michael, "eran los assets que usábamos para los personajes en el propio juego, con leves mejoras, y se veían terribles de cerca. De hecho, ahora que me he recuperado de la vergüenza lo encuentro bastante divertido".

¿QUÉ PASÓ CON BLACK OPS?

■ *The X-Files: Resist Or Serve* fue uno de los últimos lanzamientos de Black Ops, que desapareció en 2006. No todos lamentaron ver cómo cerraba sus puertas. "Pensé que era una bendición para todos los jugadores del mundo", dice Michael. John, sin embargo, está planeando el regreso de la compañía. Una nueva Black Ops tiene un juego de plataformas para la nueva Intellivision, *Jumping Jack Russells*, y *Californiageddon*, en desarrollo para el mercado móvil. Para más información: *blackops.com*.



» John Botti fue CEO de Black Ops Entertainment.



» Maggie Bellomy fue animadora principal de *The X-Files*.

Los problemas de *Resist Or Serve* habían retrasado su lanzamiento desde primavera de 2003 hasta marzo de 2004. "Ha sido el juego en el que he trabajado más tiempo", dice Kirk. "Pasaron más de dos años. Ya por aquellos entonces era demasiado, y más si teníamos en cuenta que éramos una pequeña desarrolladora".

"Siento que el producto final fue mejor en última instancia", concluye John sobre la difícil gestación del juego. Los jugadores experimentados del survival horror se sintieron algo decepcionados; pero los fanáticos de *Expediente X* obtuvieron lo que querían. "En un evento", dice John, "unos fans de *The X-Files* se acercaron a mí y me dieron las gracias por un juego que cumplió con sus expectativas".

Incluso Michael tiene palabras amables sobre el juego. "Acertamos en la atmósfera y los valores de producción. No todo fue oro, pero algunas escenas fueron bastante efectivas".

"Pienso que el equipo estaba satisfecho con lo que hicimos. Todos se volvieron locos", dice Kirk. "Creo que tener el elenco completo, una historia bien desarrollada y excelentes huevos de pascua para los fans hicieron pasar por alto algunas de las deficiencias del juego". En cuanto a las ventas, "creo que funcionó bien para Fox y Vivendi". Sin embargo, la versión planeada para Xbox nunca se materializó.

Pese a sus defectos, *Resist Or Serve* ha sido subestimado. En particular después de las decepciones de los últimos años, este juego puede ofrecer a los fans de *Expediente X* la oportunidad de pasar tiempo con Mulder y Scully en un caso ambientado durante el apogeo de la serie, además de estar hecho con respeto hacia este amado clásico de los noventa. ✱



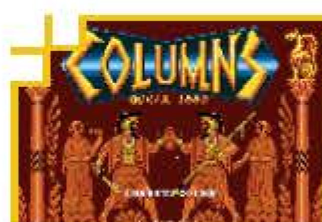
CÓMO SE HIZO

COLUMNS

LA RESPUESTA DE SEGA A TETRIS DEMOSTRÓ SER UNA BUENA ALTERNATIVA EN SUS PLATAFORMAS, PERO ESTUVO A PUNTO DE NO LLEGAR AL MERCADO. PARA SABER MÁS, HABLAMOS CON SU CREADOR ORIGINAL, JAY GEERTSEN

Texto de Adam Barnes

Siempre existe un título retro en concreto de gran importancia para cada uno de nosotros. Puede ser el juego al que más le diste durante la vida de la máquina, o aquel cartucho al que solo pudiste jugar un fin de semana, tras alquilarlo en el videoclub. Cuando se trata de Mega Drive, esos videojuegos pueden ser desde *Sonic* y *Streets Of Rage* hasta *Earthworm Jim* o *Road Rash*. No obstante, pocos lanzamientos poseen el reconocimiento absoluto y unánime de *Columns*, un juego al que muchos usuarios de MD le dedicaron horas y horas. Esto se debe en gran medida a la compilación *Mega Games 1* (que incluía también *Super Hang-On* y *World Cup Italia '90*), y es posiblemente la razón por la que este clon de *Tetris* se convirtió en un elemento básico de la consola. Pero aunque la obvia comparación con el puzle soviético está ahí, las circunstancias detrás de la creación de *Columns* son sorprendentes, ya que dejan de lado las típicas historias de desarrollos rocosos, de motivaciones para innovar, etc. De hecho, *Columns* ni siquiera iba a ser publicado.



LOS DATOS

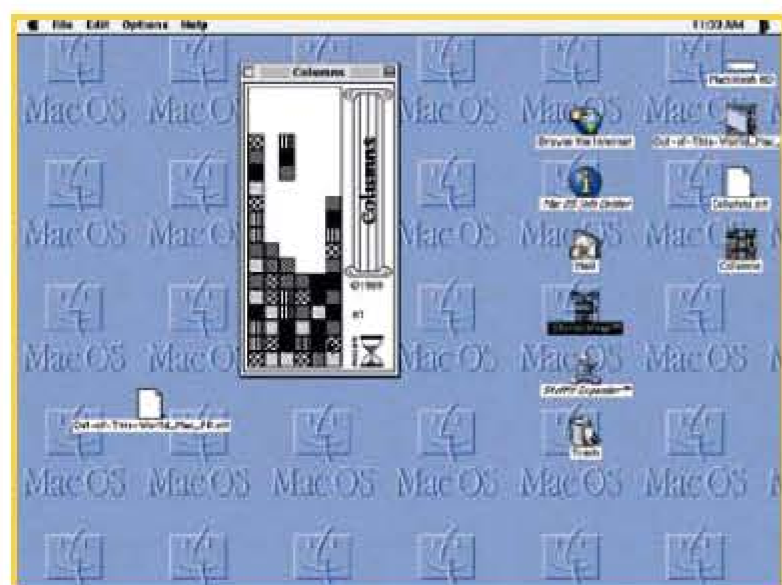
» COMPAÑÍA: Sega

» DESARROLLADOR: Sega, Jay Geertsen

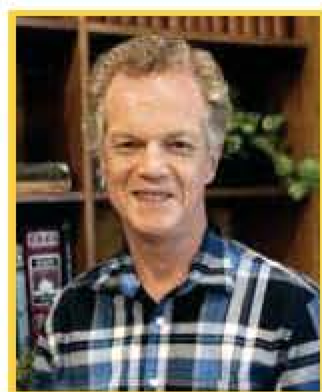
» LANZAMIENTO: 1989

» PLATAFORMA: Varias

» GÉNERO: Puzle



» [Mac] Uno de los amigos de Jay en HP convirtió su versión X11 de *Columns* a Mac, mientras que otro creó la versión DOS.



» *Columns* comenzó siendo un proyecto paralelo para Jay Geertson.

"Alrededor de 1989, mi familia y yo vivíamos en Colorado Springs, donde trabajaba para Hewlett-Packard como ingeniero de software", dice Jay Geertsen, el cerebro detrás de este juego de combinación de piedras preciosas. "Mi equipo se encontraba desarrollando una aplicación gráfica y me asignaron la tarea de transferir la aplicación al Sistema de Ventanas X11. Encontré un curso online de X11 y estaba avanzando con dificultad, pero al poco me aburrí con los ejercicios del tutorial. Pensé que programar un juego simple en tiempo real sería más interesante y divertido".

Aquí es donde comienza la historia de *Columns*; como una ociosa forma de práctica de un ingeniero de software. "No recuerdo haber pasado por un largo proceso de reflexión sobre el concepto inicial", dice Jay, quien admite que solo quería "hacer la transición del tutorial X11 a un juego". De esto surgió el concepto de manipular las fichas que caen en tres o más filas. "Poco después, decidí usar colores para las piezas y que el objetivo fuera el de alinear los colores".

Lo sencillo es la comparación con *Tetris*, claro. Pero ojo, que si bien el mítico puzle vio la luz ori-



» [Arcade] Pocas cosas eran más satisfactorias que hacer que el Game Over explotara en la pantalla de tu oponente.

"MI MOTIVACIÓN NO ERA OTRA QUE GANAR ALGO DE EXPERIENCIA PROGRAMANDO CON X11"

Jay Geertsen

ginalmente en 1984, fue el mismo año en el que Jay definía el concepto de *Columns* cuando *Tetris* se lanzó y se convirtió en el gran éxito que todos conocemos. Y cabe mencionar que, si bien Jay lo conocía, no buscó inspiración en videojuego alguno. "Distinguir mi trabajo del de *Tetris* nunca fue realmente un objetivo", dice Jay.

"No estaba tratando de imitar a *Tetris*, pero nunca pensé conscientemente el asimilar sus mecánicas. De hecho, la inspiración inicial detrás de *Columns* fue el tres en raya", agrega. "En aquel entonces apreciaba los juegos con un concepto simple, y el tres en raya sin duda lo era". Jay agrega que quería que la premisa fuera simple, porque "en ese momento mi intención era simplemente ganar algo de experiencia en la programación con X11".

Con todo, esto no significa que no hubiera nada de *Tetris* que, de alguna manera, influenciase en el desarrollo de *Columns*. "Una cosa que no me gustó de *Tetris* fue que las piezas caían más y más rápido hasta que la derrota era inevitable", rememora Jay. "Yo nunca implementé una aceleración similar en *Columns*. Quería que la gente sintiera que podían jugar para siempre si eran lo suficientemente buenos".

Por lo tanto, su solución para introducir una dificultad creciente era alterar las columnas en sí. "En lugar de la aceleración, implementé niveles crecientes de dificultad. En el nivel más fácil, solo había tres colores en juego, y potencialmente



» [Arcade] La recreativa y la versión MD eran prácticamente idénticas, aunque la primera incluyó modos como Duo.

las tres fichas en una columna podrían ser del mismo color. En el nivel más difícil, los seis colores estaban en juego y disponibles, y las tres fichas en la columna tenían que ser colores distintos". Era un enfoque diferente de cómo *Tetris* manejaba su dificultad, pero Jay explica que para él fue un desafío más que suficiente. Esto cambiaría una vez que el juego escapó de las manos de Jay: en algunas versiones apareció una función similar que permitía al jugador elegir cuántas joyas aparecerían, controlando así la dificultad por sí mismo.

Es interesante que Jay no tuviera una visión más amplia para su juego, más allá del hecho de aprender las complejidades del sistema operativo HP-UX. "No tenía esperanzas para el juego más que aprender a programar en X11", dice, y ▶

SECUELAS ESENCIALES

Las secuelas de *Columns* a las que merece dedicarle nuestro tiempo

COLUMNS II



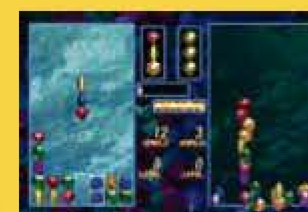
■ Aunque la versión de consola de *Columns* se lanzó en 1990, el arcade existía en Japón desde 1989. Esta secuela, en principio exclusiva tanto para Japón como para las salas recreativas, se publicó en agosto de 1990 con el subtítulo de *The Voyage Through Time*. Todo hay que decirlo, esto no iba mucho más allá de una curiosa variedad de fondos ambientados en distintas épocas.

COLUMNS III



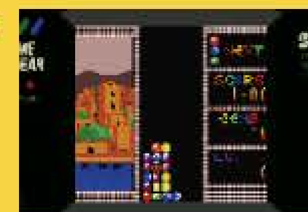
■ A diferencia de su predecesor, se publicó en Occidente en 1993. Esta vez se lanzó tanto para salas arcade como para Mega Drive; aunque se hizo muy poco para adaptar el juego más allá de la base establecida en el original. Esta vez, un entorno egipcio hacía las veces de escenario para que un solo jugador combata contra la IA mientras profundizaba en una pirámide.

COLUMNS '97



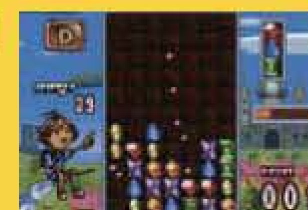
■ Llamada así porque se lanzó en 1997, esta secuela exclusiva para recreativos renovó el aspecto visual. Por otro lado, era exactamente igual a los anteriores juegos, pero la forma en que las joyas giraban suavemente en la pantalla al menos le daba un poco más de empaque. La máquina estuvo en funcionamiento durante cuatro años en el país del sol naciente.

SUPER COLUMNS



■ Teniendo en cuenta la popularidad de *Tetris* en GB, fue un movimiento natural para Sega el llevar el juego original a Game Gear. Fue el primer juego de la serie que se hizo exclusivamente para un dispositivo portátil, y se le agregaron un montón de características: nuevos tipos de bloques, diferentes columnas con efectos especiales e incluso la capacidad de rotar las columnas.

COLUMNS CROWN



■ Comercializado en 2001, este lanzamiento para Game Boy Advance aportó poco y lo hizo tarde. A pesar de albergar una versión más que decente de la jugabilidad clásica de *Columns*, el catálogo de la portátil de Nintendo estaba a rebosar de cartuchos con puzles similares, por lo que este clásico lo tuvo bastante complicado para ponerse al día respecto a sus competidores.

CONQUISTANDO COLUMNS

Cómo construir para después tirarlo todo abajo



C-C-C-COMBO

■ Dado que las fichas caerán si se despeja lo que hay bajo ellas, el sistema de puntuación se basa en la idea de construir combos. Este es el pan de cada día en el juego, por lo que es esencial planificar cuidadosamente y crear patrones que conduzcan fácilmente a puntos combinados.



DOBLE SENTIDO

■ Además de planificar y construir combos con anticipación, maximizar los puntos anotados en una sola caída también es crucial. Esto significa que se debe tener en cuenta la colocación de columnas, de tal manera que la configuración correcta obtenga dos, o más, conjuntos de tres.



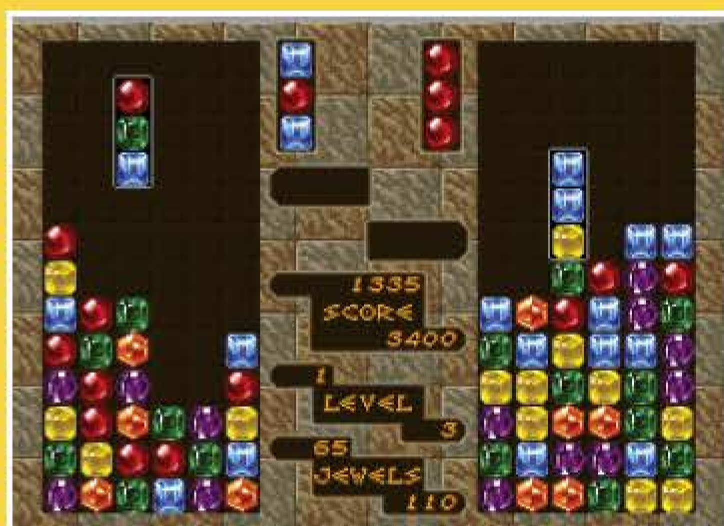
PILA DE TRES

■ Te sentirás tentado a usar las columnas de tres fichas para obtener un conjunto de cuatro o cinco fichas, pero recuerda que pueden ser mucho más valiosas. Se deben usar de manera inteligente en lugar de simplemente tirarlas, con la idea de permitir un combo de alta puntuación más adelante.



HAZ QUE CUENTE

■ La columna especial es poderosa, pero si bien es probable que ganes más puntos al plantarla para destruir todas las joyas con mayor presencia en la pantalla, ten en cuenta que también puede ayudarte a eliminar serias molestias, como por ejemplo fichas difíciles de limpiar.



UN PASO POR DELANTE

■ Cuando la cosa comience a atascarse, querrás picar los colores individuales que se encuentren debajo de otras gemas. Necesitas construir un combo diagonal, así que hay que elegir uno que nos permita sacarnos gemas de encima. Si eres metódico, liberarás espacio sin problemas.



QUE NO CUNDA EL PÁNICO

■ Cuando la velocidad aumenta y tienes poco espacio para trabajar, recuerda planificar con inteligencia. En lugar de tirar las columnas en el primer lugar que veamos, hay que esperar y utilizar el tiempo de caída para mirar lo que sigue a continuación y planificar en consecuencia.

"NO TUVE NADA QUE VER CON LO QUE HIZO SEGA"

Jay Geertsen

▶ agrega que "cuando lo compartí dentro de HP, solo aspiraba a que la gente lo disfrutara. Nunca pensé en su potencial comercial".

En este punto, el juego no era tal y como terminaría llegando a la consola de Sega. Aunque la idea central de los conjuntos de piezas que caían desde la parte superior de la pantalla estaba ahí, solo usaba colores para diferenciar las fichas, y no tenía dificultad basada en la velocidad. Tampoco había nada de la música que muchos asocian hoy en día con el juego. Había cumplido su propósito de ayudar a Jay a comprender la programación de la versión X11 del sistema operativo, compartiendo el resultado final con otros empleados de Hewlett-Packard. "Tenía un colega de HP en California que mantenía una colección de aplicaciones y juegos HP-UX X11, con acceso para cualquier empleado de la empresa. Después de crear el juego, lo compartí con él y lo publicó en su servidor".

Este fue el comienzo de todo y la razón por la que *Columns* llegaría a ganar una mayor visibilidad, gracias a los desarrolladores de la empresa, que volvían con regularidad a ese juego de apilamiento de fichas. "Dos colegas de HP contactaron conmigo y expresaron su interés en portar el juego. Uno quería convertirlo a Mac y el otro quería portarlo a DOS. Ellos, a su vez, compartieron sus versiones del juego con el público, algo con lo que estaba de acuerdo".

Estos dos ports eran esencialmente idénticos al original de Jay, aunque admite que "uno de ellos implementó una aceleración del juego" a pesar de que la idea original prefiere evitar tal característica. La versión de Mac, naturalmente, tuvo que renunciar a los bloques de colores, y en su lugar utilizó diferentes patrones para ayudar a que fuera posible distinguir mejor las diferentes piezas del juego.



» [Mega Drive] La incorporación de un modo para dos jugadores fue una gran ventaja frente a competidores como *Tetris*.



» [Mega Drive] Se agregó un nuevo modo Duo a la versión Mega Drive, en el que los jugadores se turnaban para soltar columnas.

Jay no prestó mucha atención al progreso del juego, ya que no tenía aspiraciones de que fuera más allá de su pequeño proyecto de trabajo. "No tenía ningún interés en convertirme en desarrollador de juegos", dice Jay, "era un feliz desarrollador de software y no quería quitarle tiempo a mi carrera o mi familia".

Pero el juego logró obtener cierta repercusión en DOS y Mac, y fue aquí donde Sega terminó involucrándose. "Un abogado supo del juego y me localizó". Había visto el potencial del juego y buscaba comprar sus derechos. "Sentí que, dado que había usado recursos de la empresa para programarlo, debía informarles de lo que estaba sucediendo", explica Jay, quien agrega que terminó llevando la solicitud a sus superiores. "Parecían un poco inseguros de cómo proceder, y les tomó cerca de seis meses decidir qué hacer. Al final HP vendió los derechos sin exclusividad, y el dinero que se pagó fue donado a Mile High United Way. HP conservó los derechos para distribuir mi versión X11 con HP-UX".

Es cierto que todo esto parece un poco anticlimático para el fenómeno en el que se convirtió *Columns* después, aunque Jay al menos reconoce que el equipo del X11 le otorgó una placa como elogio por su contribución. "Nunca tuve la intención de hacer un esfuerzo comercial para el juego", agrega Jay. "Incluso si lo hubiera querido, me habría sentido obligado a consultar con HP, debido a que había usado el ordenador del trabajo para crearlo".

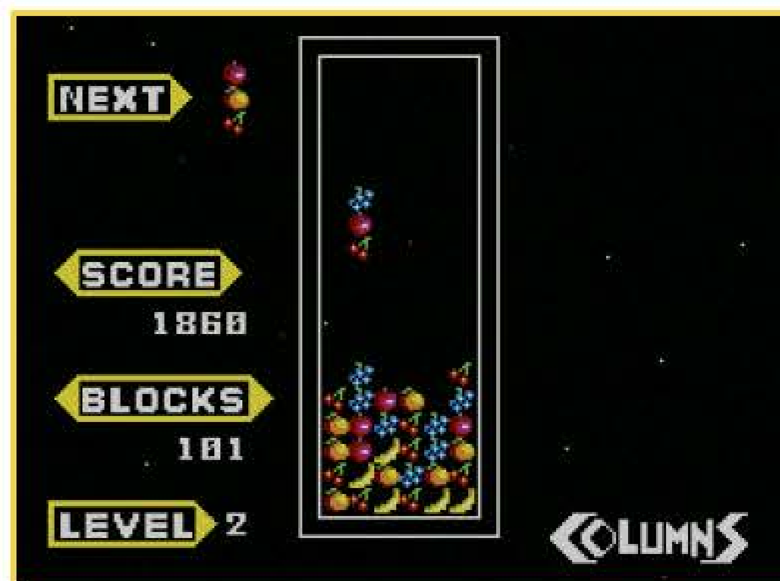


» [Arcade] El multijugador competitivo es un gran atractivo en los puzles como *Columns*.

El resto de la historia se reduce a Sega, la cual tras haber perdido los derechos para publicar *Tetris* en los recreativos, había empezado a buscar otro puzle que pudiera reemplazarlo... o competir con él. Sega descubrió *Columns*, localizó al abogado, compró los derechos y lo convirtió en un producto comercial.

En principio se lanzó para las salas arcade en 1989, pero inevitablemente llegó a MD y Game Gear en 1990. El factor lúdico original permanecía, aunque la colocación de piedras preciosas en lugar de bloques de colores le dio al título un poco más de estilo. "No participé en nada de lo que hizo Sega", dice Jay. "Simplemente hicieron con él lo que quisieron. Fueron ellos quienes decidieron reemplazar las fichas de las columnas de colores por joyas e inventar ese lore ambientado en los antiguos fenicios".

Hubo otras adiciones, como un modo para dos jugadores o piedras mágicas que podían destruir todas las gemas del mismo color. Sega también restableció la aceleración de las columnas a medida que el juego se hacía más difícil. "Fue algo gratificante ver las implementaciones y el empaque de Sega", dice Jay al ver que su obra se convirtió en un producto perfectamente rematado. "Creo que las joyas de colores en lugar de los cuadrados coloreados fueron una gran mejora". Es posible que nuestro hombre no haya obtenido tanta popularidad por su pequeño proyecto de trabajo. Fue un éxito inesperado para Jay, contrastando con el hecho de que se convirtiera en el rompecabezas predilecto para muchos fans de Sega. "Me di cuenta cuando el juego comenzó a aparecer en las tiendas", recuerda Jay. "Infló mi ego un poquito". A pesar de todo, hay mucha humildad alrededor de su creador original, incluso todos estos años después. "En ocasiones pensé que sería divertido ir a una tienda de juegos y proclamarme como el creador de *Columns*", admite, "pero como no tenía medios para demostrarlo, creía que no valdría la pena no recompensar el esfuerzo".



» [Master System] Algunas versiones permitieron a los jugadores cambiar la apariencia de las joyas.

La guía definitiva:

Super Adventure Island

Descubre cómo un retorno a las raíces clásicas, el poderío gráfico de Super Nintendo y una brillante banda sonora de Yuzo Koshiro dieron como fruto una de las aventuras más memorables de Master Higgins. Es hora de regresar a Adventure Island.

Texto de Darran Jones



» [SNES] Cuanto más llena esté la barra de la izquierda, más puntos obtendrás al final de un área..



» [SNES] *Super Adventure Island*, no abusa del Modo 7. Cuando recurre a él, lo hace de forma magistral.

Si algo hemos aprendido sobre Master Higgins a lo largo de los años es que no es precisamente el más avispado de los héroes. El tipo sigue viviendo en Adventure Island, pese a las incontables veces que ha tenido que rescatar a su novia/esposa. Por suerte, la incapacidad de Master Higgins para aceptar lo peligroso que es su idílico hogar nos ha brindado un montón de diversión a lo largo de los últimos 30 años. Una de nuestras favoritas supuso su debut en Super Nintendo.

El primer *Adventure Island* de Hudson Soft era, en esencia, una adaptación del *Wonder Boy* de Westone, pero protagonizada por



MONOPATÍN



» [SNES] Encuentra la estrella especial en cada área y desbloquearás una ronda de bonificación especial.

un nuevo héroe, inspirado en un ejecutivo de Hudson Soft llamado Takagashi Meijin. Al igual que los siguientes *Wonder Boy* de Westone, que abrazarían otras mecánicas para diversificarse hacia nuevos géneros, muchas de las posteriores entregas de *Adventure Island* acabaron desmarcándose de la recreativa Sega de 1986. Los juegos de NES y Game Boy, por ejemplo, incorporaron monísimos dragones sobre los que Master Higgins cabalgaba, y era posible almacenarlos para darles uso en posteriores fases. Estos ingeniosos detalles ayudaron a las primeras entregas de *Adventure Island* a diferenciarse de los lanzamientos de Westone y de los numerosos plataformas que inundaban las consolas Nintendo. Curiosamente, el primer *Adventure Island* en ver la luz en SNES retomó la fórmula original, dando como resultado un título muy diferente a las entregas comercializadas previamente en NES.

A pesar de la potencia que derrochaba la nueva consola de Nintendo, el desarrollador Produce! apostó por la simplicidad en su primera, y única, incursión en la franquicia *Adventure Island*. Los jugadores pudieron deleitarse con algunos vistosos efectos por cortesía del Modo 7 y una estética, en general, a años luz de lo visto en las entregas de NES, pero en cuanto a la mecánica, se apostó por dar un paso atrás. Los niveles eran bastante lineales, aliñados con plataformas y abismos para desafiar al jugador. Las últimas fases añadían algo de verticalidad, en beneficio de la variedad, pero el núcleo del juego consistía, por encima de todo, en completar cada nivel a la mayor velocidad posible, al igual que en el *Wonder Boy* de los recreativos. La barra de energía del protagonista está siempre presente en pantalla, recordando al jugador la impepinable necesidad de ir recolectando todo tipo de viandas para mantener a Master Higgins con vida. *Super Adventure* era tan hermoso como frenético.

REPTILLY



» [SNES] Los escenarios de *Super Adventure Island* son puro cliché, pero no pueden ser más hermosos.

BOOMERANG

PEPPY

ROCA

SKULLFOOT

JEFAZOS

Cómo derrotar a la plana mayor de jefes de *Super Adventure Island*.

BAMBOOZAL



■ No te dejes intimidar por esta enorme estatua que escupe fuego, rodeada de molestos espectros.

CÓMO VENCERLE:

Salta sobre las llamaradas que arroja hacia tu posición y golpéale en la cabeza. Una vez que le pilles el timing preciso al salto, acabarás con él en un periquete.

KRAKEN

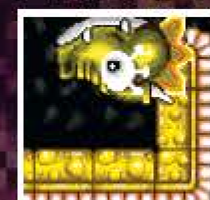


■ Los japoneses son los reyes a la hora de diseñar pulpos monos, y Kraken no es una excepción. Dan ganas de abrazarle en lugar de destruirle. Solo le falta el abanico.

CÓMO VENCERLE:

Si cuentas con el hacha lo tendrás realmente fácil. Solo tendrás que situarte en la esquina superior izquierda para propinarle hachazos sobre la concha. Ojo con acercarte a su tentáculo.

LAVASLITHER

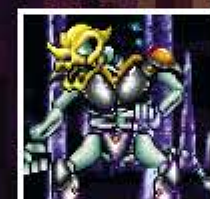


■ Esta serpiente parece la versión 'über-cute' del primer jefazo de Strider. Su lomo es una plataforma móvil desde la que podrás atacar su cabeza.

CÓMO VENCERLE:

Tu objetivo no puede ser más evidente: hay que zurrarle en la cabeza, disparando hachas o boomerangs hasta que no haya un mañana. La serpiente no es infinita, procura no caerte.

KING REPTILIAN



■ Este jefe tiene una figura imponente y un largo alcance. Se desmorona como un pelele cuando recibe un golpe en la cabeza .

CÓMO VENCERLE:

El 'timing' es la clave. Salta para evitar sus espadazos y al mismo tiempo dispárale a la cabeza. Basta con repetir la misma estrategia unas cuantas veces.

DARK CLOAK (FASE 1)



■ Este jefe no puede ser más adorable, pero que su extrema cuquez no te haga bajar la guardia: corre que se las pela.

CÓMO VENCERLE:

Esquiva las tres rocas que te lanza y luego salta sobre él. Mucho cuidado, porque él también sabe saltar y te pillará en el aire a la mínima que te descuides.

DARK CLOAK (FASE 2)



■ La verdadera forma de Dark Cloak no puede ser más delirante: un cruce de demonio y elefante, de color rosa.

CÓMO VENCERLE:

Ocupa buena parte de la pantalla, pero es fácil de vencer. Aguanta lo máximo posible antes de que salte sobre tí e irá destruyendo el suelo hasta caer al fuego.



CURSO PARA ENCARNAR A MASTER HIGGINS

Cómo exprimir al máximo al héroe de Hudson Soft



MONOPATÍN

■ Normalmente, colisionar contra un enemigo implica la muerte inmediata, pero la cosa cambia cuando nuestro héroe cabalga sobre su monopatín.



SALTAR

■ Las potentes piernas de Higgins le permiten saltar sobre la mayoría de los enemigos. Pulsa arriba a la vez y saltarás mucho más alto.



SÚPERSALTO

■ Cuando necesites un poco más de altura que la que ofrece el salto normal, es donde entra en juego el súper salto. Mantén pulsado el botón para ejecutarlo.



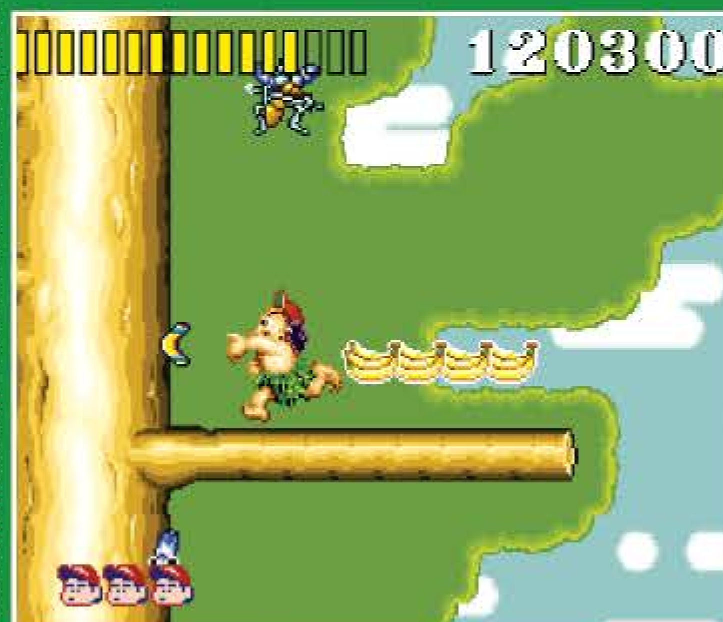
NADAR

■ Higgins solo tiene que demostrar su habilidad para la natación en un par de niveles, pero bajo el agua es más lento, así que cuidado con los enemigos.



HACHA

■ Los hachazos describen una parábola descendente, así que calcula bien la distancia respecto a los enemigos. Al potenciarla cuatro veces se convertirá en bolas de fuego.



BOOMERANG

■ Al igual que el hacha, puede potenciarse cuatro veces. Sin embargo, es mucho más útil desde el principio, ya que permite disparar hacia arriba y hacia abajo.

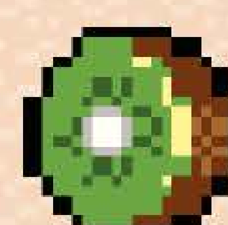


ES UNO DE LOS POCOS CARTUCHOS DE SNES QUE NO TE COSTARÁ UNA FORTUNA

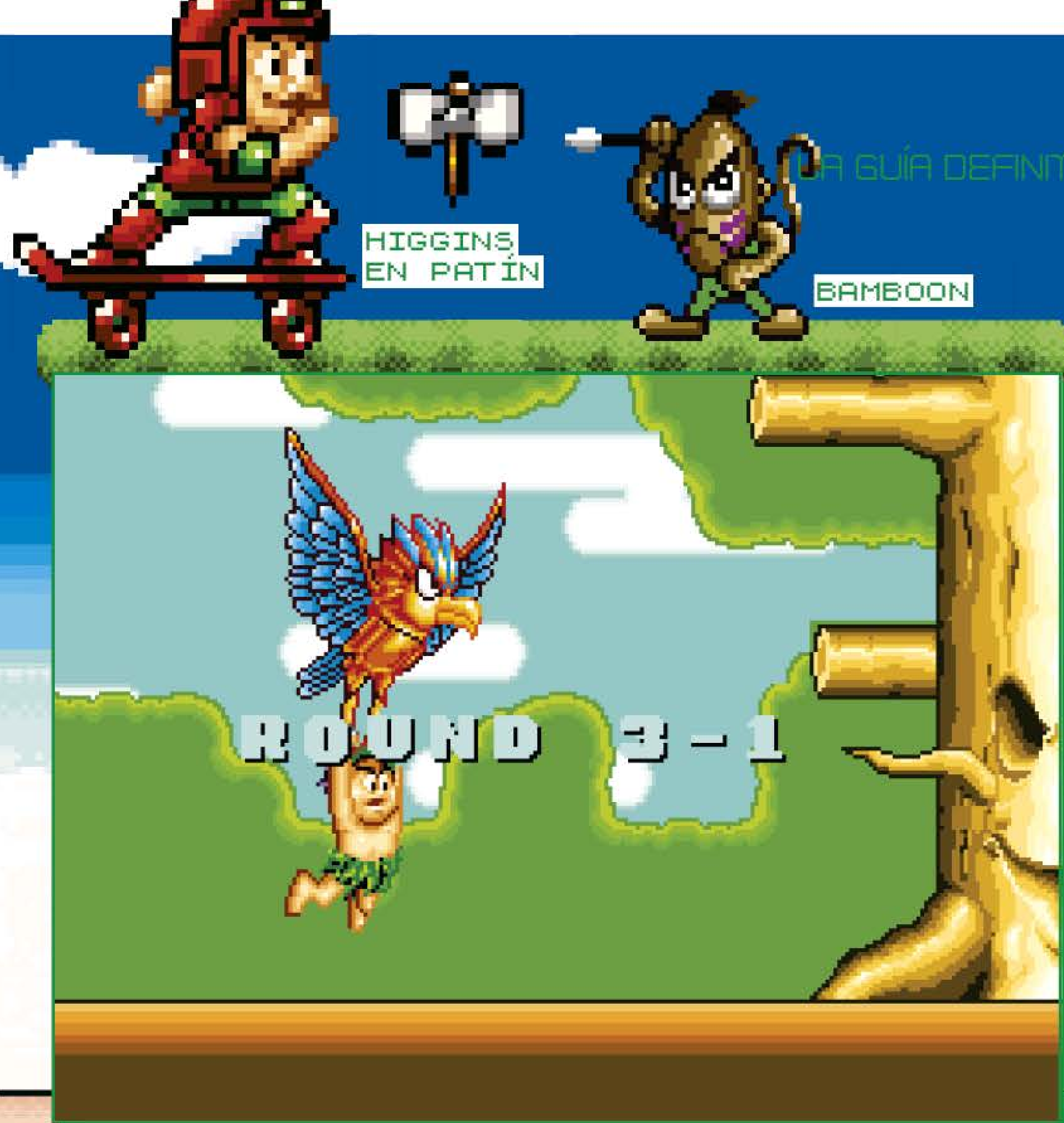


En una Adventure Island rebosante de enemigos, Master Higgins comienza casi siempre desarmado, lo que significa que solo puede confiar en su agilidad para superar los incontables peligros que le acechan. Puede que no sea muy inteligente, pero es capaz de saltar sin despeinarse, literalmente, sobre la gran mayoría de enemigos del juego. Y saltará mucho más alto si pulsamos a la vez el botón correspondiente y la dirección de arriba de la cruceta del pad de SNES, una maniobra que acabará siendo decisiva en los últimos compases del juego, donde las plataformas móviles y los enemigos son ubicados de manera mucho más diabólica. Higgins cuenta también con la capacidad de agacharse, lo que no solo le permite esquivar proyectiles: al hacerlo puede ejecutar un 'Super Salto', perfecto para evitar algunos enemigos y recoger fruta que, a priori, parecía inalcanzable. Pero el salto no es su única ventaja: a lo largo de los niveles encontramos diversas armas, como hachas y boomerangs, que nos darán unos segundos de respiro. El hacha es un guiño a *Wonder Boy* y los anteriores *Adventure Island*, y describe en el aire un pequeño arco tras ser lanzado. El boomerang es


PLÁTANOS


MELÓN


PIÑA



» [SNES] Aunque no hay animales de compañía en *Super Adventure Island*, esta simpática águila no tendrá reparos en transportarte.

SÚPER SECUELA

Las nuevas aventuras de Master Higgins en Super Nintendo.

Dos años después de rescatar a Jeanie Jungle, nuestro amigo Master Higgins protagonizó una nueva odisea. *Super Adventure Island II* era un juego mucho más ambicioso que su predecesor, ya que desplegaba una historia más profunda y un gran mapa, así como un montón de ítems al alcance de nuestro héroe. También ofrecía el mismo tipo de elementos de RPG ligero de los que hacían gala los *Wonder Boy* de Westone. Solo se podía acceder a determinadas áreas del juego si contábamos con los objetos necesarios, lo que le otorgaba un toque *Metroid* realmente encantador. La secuela era mucho más fácil que el primer *Super Adventure Island* y aunque su banda sonora no era tan memorable, era un plataformas muy digno que deberías añadir a tu colección en cuanto tengas la oportunidad.



mucho más versátil, ya que puede lanzarse en varias direcciones (incluyendo arriba y abajo), y además puede liquidar enemigos mientras regresa a las manos de su dueño. Ambas armas pueden potenciarse cuatro veces, y en sus estados finales se fusionan con el fuego, lo que permite a Higgins destruir las molestas rocas que pueblan la mayoría de los niveles.

Además de su mecánica, otro rasgo que *Adventure Island* comparte con *Wonder Boy* es su deslumbrante estética cartoon. Aunque el propio Master Higgins no derroche carisma, el mundo en el que habita es un verdadero deleite para la vista. Los escenarios no pueden ser más variados: encontrarás nieve resbaladiza, cuevas sombrías, playas idílicas, bosques y desiertos. El juego despliega las localizaciones típicas de los juegos de plataformas, pero Produce! les aporta un toque especial, gracias a unos gráficos deslumbrantes. Este derroche visual también está presente en los jefes, tan demenciales como adorables. Un pulpo gigante, una serpiente no menos colosal o un ídolo dotado de vida son solo parte de la peculiar fauna con la que Higgins se verá las caras.

Como ya hemos mencionado, *Super Adventure Island* también hace uso de algunos efectos de Modo 7. Puede que no fueran tan rompedores como los de *Pilotwings, Super Castlevania IV* o *Contra III*, pero logra integrarlos con mucho salero a la estética de dibujo animado del cartucho. La guinda del pastel la puso el gran Yuzo Koshiro, con una banda sonora sencillamente magistral. Una deliciosa fusión de melodías tropicales y ramalazos de música dance que siempre estará en lo más alto del legado de un músico genial. Una vez que escuchas la melodía de la primera fase, ya no puedes olvidarla en tu vida.

Super Adventure Island sufre de algunos maliciosos picos de dificultad, pero sigue siendo tremendamente divertido a la hora de jugar, aunque a nivel de mecánicas pudo suponer un paso atrás respecto al *Adventure Island 2* de NES. Y es uno de los pocos cartuchos de SNES que no ha sufrido una revalorización loca en el mercado coleccionista, así que si aún no has visitado esta colorida isla en la 16 bit de Nintendo, aún estás a tiempo de descubrir un pequeño clásico, sin dejarte el sueldo. *





WALLY

OGRO

JEANIE JUNGLE

SHELLY

CÓMO SE HIZO

GET DEXTER 2 !!

Aunque Get Dexter cautivó a los usuarios y encabezó las listas de éxitos de Amstrad CPC, la secuela no apareció hasta dos años más tarde. Su creador, Rémi Herbulot, nos cuenta cómo sobrepasó los límites del hardware en CPC con su esperada segunda entrega

TEXTO DE RORY MILNE



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ERE INFORMATIQUE

» **CREADORES:** RÉMI HERBULOT Y MICHEL RHO

» **LANZAMIENTO:** 1988

» **PLATAFORMAS:** AMSTRAD CPC, ATARI ST

» **GÉNERO:** AVENTURA

La expectativa a mediados de los 80, durante el apogeo de los juegos para ordenador, era que un título que encabezara las listas de éxitos recibiese una secuela lo antes posible. Al menos, ese era el caso en el Reino Unido. En Francia, la escasez de programadores cualificados significaba que la conversión del juego a otros sistemas era prioritario sobre el desarrollo de secuelas, y este fue también el caso del súper ventas de Amstrad *Get Dexter*, como señala su desarrollador Rémi Herbulot. "La presión de mi editor radicaba en hacer tantas conversiones como fuera posible", comenta Rémi. "Era una empresa pequeña y no contaba con otros programadores para realizar las adaptaciones. Así que mi editor no me dejó irme mucho de vacaciones durante esos años, ¡siempre había algo que hacer!". En aquella época tenía dos súper ventas, *Macadam Bumper*, un pinball en el que podías diseñar tu propia mesa, y *Get Dexter*. Habían aparecido nuevos ordenadores que venían pisando fuerte, recuerdo hacer versiones para MSX, PC y Atari ST".

Sin embargo, una vez cumplidos sus compromisos con el resto de adaptaciones, Rémi cambió su enfoque a un proyecto totalmente original. "La idea de crear una secuela de *Get Dexter* surgió rápidamente" señala Rémi. "Era libre de crear lo que quisiera, Ere Informatique dejaba a sus autores crear sin ninguna interferencia. Por supuesto, les hablé sobre mi proyecto y probablemente discutimos sobre qué hacer y qué no, pero era su desarrollador estrella así que no hubo desacuerdos. Mi preferencia era ofrecer más aventura manteniendo el mismo nivel de exploración. Quería hacer algo diferente, no solo evolucionar en materia gráfica, mi idea era ir mucho más allá dentro del género de las aventuras isométricas".

Un área en particular donde la secuela de Rémi removió los cimientos de los juegos isométricos fue la introducción de ubicaciones perfectamente vinculadas, que el desarrollador diseñó para permitir a los jugadores ver una pequeña porción de las pantallas adyacentes. "Tenía en mente el objetivo de ir más allá con la vista isométrica, traspasar los límites" se entusiasma Rémi. "No quería límites a la hora de expandir el tablero de juego. Para un programador, el desafío era probar algo nuevo, hacer cosas que nadie había hecho antes. Recuerdo que el escenario de la parte superior de la pantalla era fuente de continuas dificultades, ya que mi intención era poder saltar en el aire o lanzar un objeto al vacío. Aunque quizá fuera una tontería, ya que la mayoría de los jugadores ni siquiera probarían esas cosas". Sin embargo, otro aspecto de las pantallas 'solapadas' de Rémi tendría aún mayor impacto: la libertad que otorgaba a sus hostiles habitantes. "La principal diferencia es que seguían persiguiéndote tras cambiar de ubicación", dice Rémi. "Quizá hubiera sido más lógico tener oponentes más inteligentes, pero las limitaciones técnicas de las máquinas de 8 bits no permitían mucho cálculo o almacenamiento".

Para atenuar el peligro que representaban los enemigos itinerantes, Rémi repartió suministros de alimentos y defensas, como trampas para ratones, a lo largo de los escenarios. Así, Dexter podría despachar o distraer a sus oponentes. "Tal vez es como en la vida cotidiana, pero para ser sincero, no fue mi intención. Lo hice para crear el juego. Ser perseguido por animales suele ser molesto, así que debes tener algo para deshacerte de ellos. Sucedía lo mismo en *Get Dexter*, pero en *Get Dexter 2* había suficientes objetos para librarte de todos".



MÁS DEL AUTOR

GET DEXTER (EN LA FOTO)
SISTEMAS: AMSTRAD CPC, ATARI ST, MSX2
AÑOS: 1986-1988

GET DEXTER 2
SISTEMAS: AMSTRAD CPC, ATARI ST
AÑO: 1988

PURPLE SATURN DAY
SISTEMAS: AMIGA, CPC, ATARI ST, PC, SPECTRUM
AÑO: 1989



» *Get Dexter 2* fue el último juego que diseñó Rémi Herbulot para los Amstrad CPC.


» [Amstrad CPC] Una de las misiones de *Get Dexter 2* consistirá en sacudir un naranjo sin ser alcanzado por sus frutos.


» [CPC] Elementos como el césped amarillento te ayudarán a resolver puzles.


» [CPC] Los pacientes de *Get Dexter 2* pueden ser curados con este dispositivo.


» [CPC] Ten cuidado al acercarte a ciertos objetos como las sillas giratorias.

> "Quería crear algo diferente, no solo evolucionar a nivel gráfico, mi idea era ir mucho más allá dentro del género de las aventuras isométricas"
> REMI HERBULOT

Otra mecánica utilizada por primera vez en *Get Dexter* sería mejorada en su sucesor: el extraño compañero alienígena de Dexter, el inimitable Scooter. "Siempre lamenté no haber podido dar más utilidad a Scooter en el primer *Get Dexter*" admite Rémi. "Scooter, como gracia, era una cosa, pero haberle buscado alguna utilidad habría sido genial. Y ya que Scooter actúa como un perro, ¿por qué no hacer que busque objetos? Pensé que esta funcionalidad proporcionaría a los usuarios una nueva forma de jugar, ya que podrían utilizar constantemente a Scooter para buscar objetos mientras que otro podría no aprovechar en absoluto esta opción. Creo que tener varias posibilidades para acometer la partida siempre fue algo positivo".

Sin embargo, en lugar de limitar su secuela con un solo alien de curioso aspecto, Rémi optó por incorporar miembros femeninos de la misma raza que Scooter, aunque se limitaban simplemente a distraer al guardaespaldas de Dexter en lugar de ser personajes jugables. "Uno de los trucos de aquel momento era reutilizar partes del código dedicado a un personaje para crear otro, para adaptarse a los límites de memoria" revela Rémi. "Darle mas vida a las Xunkettes en la aventura habría requerido más memoria".

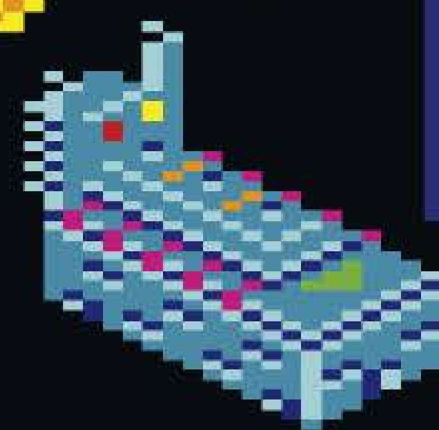

» [Amstrad CPC] El compinche de Dexter, Scooter, es bastante leal, excepto cuando se distrae con una atractiva Xunkette...

Pero a pesar de las restricciones de memoria, Rémi logró añadir un grupo de personajes no jugables a la segunda entrega cuyo instinto natural era entregar a Dexter objetos muy necesarios a cambio de cosas que encontrara por ahí. "La idea surgió del cómic francés *Valerian*" recuerda Rémi "que mostraba un trío de personajes muy divertidos llamados Shingouz. Siempre estaban en el lugar correcto y en el momento adecuado para venderte algo o intercambiar cosas contigo, me encantaban. Por eso añadí la funcionalidad de intercambiar objetos con los Swappis, mi primer pensamiento era que tenían que ser como los Shingouz".

Además de poblar el mundo que estaba construyendo para *Get Dexter 2*, Rémi también estaba pensando en el desafío principal de su secuela, la primera mitad se dividió en tres misiones basadas en ▶







CRAFTEANDO VERSIONES

ASÍ SON LAS DIFERENTES ADAPTACIONES



AMSTRAD CPC 6128

Diseñada para ejecutarse en cualquier modelo CPC con unidad de disco, la versión CPC 6128 de *Get Dexter 2* cuenta con 72 pantallas respecto a las 52 de la edición cassette y más variedad de oponentes. Además, ofrece sprites más detallados y bellos escenarios renderizados multicolor.



AMSTRAD CPC 464

Get Dexter 2 en CPC 464 es diferente en el sentido de que se trata del juego de disco "saqueado" y metido en una cassette, pero sigue destilando amor. Los puzles de la primera parte se resuelven exactamente de la misma manera que en disco y la segunda sección es idéntica a la del original.



ATARI ST

Como era de esperar, la versión ST se ve y suena mejor que la edición de Amstrad disco original, con una melodía inicial absolutamente pegadiza. La mayor resolución de los 16 bits otorga a Dexter más espacio para desplazarse, aunque la agresividad de sus oponentes equilibrará esa sensación de libertad.

MÁSTER EN GET DEXTER 2

DOMINA EL CLÁSICO ISOMÉTRICO

EXPLORA A TOPE



No encontrarás zonas de relleno en *Get Dexter 2*, cada ubicación contiene elementos potencialmente útiles, por lo que la exploración exhaustiva es esencial. Casi todos los escenarios isométricos presentan gran variedad, particularmente los interiores, pero las localizaciones al aire libre resultan muy similares. Dibújate un mapa.

LOS CARTELES



De inicio, *Get Dexter 2* puede resultar desalentador, ya que debes averiguar tú mismo cuáles son las tres tareas iniciales. Por fortuna, hay repartidos por todos los escenarios del juego numerosos carteles, situados en paredes o postes, que te darán pistas para cada desafío. Dicho esto, algunos son muy crípticos…

LA MEJOR DEFENSA



No existen armas de mano en *Get Dexter 2*, pero hay varias maneras de disuadir a los persistentes enemigos del juego. Puedes colocar trampas gigantes para ratones o cartuchos de dinamita, que despacharán a los animales y robots de esta secuela al mínimo contacto. También puedes distraerlos un tiempo con módulos de energía.

RECARGAR



Comenzarás a jugar a *Get Dexter 2* con un 99 por ciento de carga para Dexter, pero el heroico droide perderá energía tras una mala caída o por entrar en contacto con enemigos que drenan electricidad. Si Dexter se queda sin energía el juego concluirá, así que no olvides recargar regularmente en los edificios con tomas de corriente.

EL MEJOR AMIGO



En determinadas situaciones, el compinche de Dexter, Scooter, puede resultar algo molesto, pero este alien de curioso aspecto también posee ciertas virtudes. Ademas de permitir que Dexter salte sobre su cabeza para alcanzar zonas elevadas, Scooter puede recuperar ítems de zonas peligrosas cuando Dexter señale dichos objetos e indique a su fiel amigo que vaya a buscarlos.

> "Mi objetivo principal era proporcionar al jugador un vasto y variado entorno, un mundo virtual rico en situaciones y acontecimientos"
>
> REMI HERBULOT

puzles. "Intenté implementar tres tareas que fueran lo más diferentes posible" reflexiona Rémi. "Mi objetivo principal era proporcionar al jugador un vasto y variado entorno, un mundo virtual rico en situaciones y acontecimientos. Algunos jugadores encontrarían un puzle más difícil que otro, pero recordemos que lo más gratificante en aquella etapa era averiguar qué hacer".

Una de las misiones en la secuela consistía en encontrar estatuas y colocarlas en zócalos para liberar al líder encarcelado de los Swappis, y este cometido le debía mucho a dos películas. "Había una película francesa que siempre me gustó llamada *L'Homme De Rio* (*El hombre de Río*, de Philippe De Broca)", recuerda Rémi. "Era una gran película de aventuras con mucha acción y mucho humor. Otra obra que me influyó fue *En busca del Arca Perdida*, el propio Spielberg había dicho que el film de Philippe De Broca le había proporcionado algunos elementos de la trama. Por ejemplo, la idea de que la luz solar se reflejara en un medallón para mostrar el lugar exacto donde se ocultaba el tesoro en *El hombre de Río*, excepto que era con tres pequeñas estatuas. ¡Así que ahora ya sabéis de dónde provienen las estatuas en *Get Dexter 2*!".



» [CPC] Se requieren timing y buenos reflejos para evitar los láseres de *Get Dexter 2*.

Pero tal vez pensando que demasiadas tareas y poco juego podían hacer de Dexter un personaje aburrido, Rémi complementó las misiones de su secuela con peligros no exentos de sentido del humor, como ciertas sillas giratorias que volteaban a nuestro héroe antes de lanzarle sobre su trasero "¡Hubo varias cosas que solo se incluyeron para divertir!", sonríe Rémi. "No eran esenciales para completar el juego, pero formaban parte de su 'magia'. En aquel momento, interactuar con objetos era lo más importante. Dependía del jugador descubrir estos pequeños detalles y formaba parte del placer por experimentar".

Como recompensa para aquellos cuyos experimentos condujeran a la resolución de los puzles de *Get Dexter 2*, Rémi ideó un pasaje final



» [Amstrad CPC] Cómo su nombre indica, los Swappis siempre están intentando intercambiar objetos con Dexter.



» [Amstrad CPC] Obtener el 'Big Book' de Grand Swappi requiere grandes dosis de recolección y backtracking.



» [CPC] A Quaks de *Get Dexter 2* le gustan los huesos, tendrás que encontrar uno.



al más puro estilo saqueo de tumbas. "Esta parte era como visitar una tumba egipcia o inca" considera Rémi. "Me encanta la secuencia inicial de *En busca del arca perdida* donde Harrison Ford penetra en la montaña para robar un ídolo dorado de una tumba protegida por trampas. Estoy plenamente seguro de que la idea de poner mi tumba de Antines en el interior de una montaña surgió de esa secuencia, y el puzle final, con los cristales musicales, probablemente venga de *Encuentros en la tercera fase* de Spielberg, película que me fascinó".

Influencias cinematográficas aparte, en el cuarto acto de *Get Dexter 2*, todo era más compacto y compartimentado que el mundo abierto que lo precedía. "La zona de Antines era más reducida" reconoce Rémi, "pero el jugador podía tardar prácticamente el mismo tiempo en alcanzar el final que superando la zona anterior. Es cierto que la jugabilidad era diferente. Era como el *Get Dexter* original, pero sin exploración, ya que solo ofrecía un camino a seguir y había que resolver puzles para avanzar".



» [CPC] Las pirámides del final de *Get Dexter 2* te desafían a un test de memoria musical.

Además, Rémi incluyó dinamita y láseres de pared para el desafío final, aunque no se incorporó para que el juego fuera más violento que su predecesor. "No creo que fueran títulos violentos, yo no soy un tipo violento" aclara Rémi. "Es cierto que algunos de los adversarios que destruías en *Get Dexter 2* eran animales, pero se suponía que algunos eran robots, y además no podías acabar con los Stiffians".

Una vez creada, la secuela isométrica de Rémi, fue lanzada con su violencia de dibujos animados intacta como *L'Ange De Cristal* en Francia y como *Get Dexter 2* en Reino Unido, aunque resultó ser una experiencia agridulce para el aclamado desarrollador. "Si no recuerdo mal, fue bien recibido pero no con el mismo entusiasmo que *Get Dexter*", reconoce Rémi. "*Get Dexter* sorprendió cuando debutó en CPC porque sus gráficos eran muy diferentes a lo visto en Spectrum. Pero cuando se lanzó *Get Dexter 2*, el Amstrad ya llevaba más de dos años en los hogares y existían muchos más juegos de calidad, por lo que resultaba muy complicado sorprender a los usuarios, la competencia era muy dura".



» [Amstrad CPC] Protico está formado por piezas que deberán ser reubicadas para reconstruirlo.



» [Amstrad CPC] Es difícil atraer a un Quak fuera de su jardín sin ser golpeado por la puerta.

Décadas después, cuando preguntamos a Rémi sobre qué piensa acerca de *Get Dexter 2*, tiene dos sensaciones. Nos indica que haría grandes modificaciones, pero ese deseo de reprogramar por completo la secuela se ve atenuado por sus cálidos sentimientos hacia el juego. "¡Es una pregunta difícil porque cambiaría todo!", ríe Rémi. "Por esa razón nunca he querido probar mis juegos después de lanzarlos, ves todos los errores y no puedes cambiar nada. Pero cuando pienso en mis juegos, *Get Dexter 2* definitivamente está entre mis favoritos porque lo hice solo y desde cero, excepto gráficos y música, es como mi hijo. También fue aclamado en Inglaterra, además de Francia, y eso es un orgullo, ya que Inglaterra era el país del videojuego de 8 bits del momento". ✱



» [CPC] Protico otorga una cura para Quaks rabiosos si se configura en la zona correcta.

CÓMO SE HIZO

BLACKTHORNE

GUIADOS POR MATT FINDLEY Y STU ROSE, NOS ADENTRAMOS EN LA ACCIÓN DEL JUEGO DE BLIZZARD

Texto de Robert Zak



» [SNES] Los colores de los orcos se relacionaban con su velocidad de disparo.

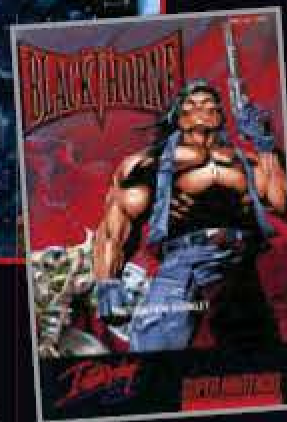


» [32X] La versión para 32X incluía un mundo nevado formado por cuatro nuevos niveles.

Flanqueado por dos orcos cargados con escopetas, aprietas los dientes y te apoyas contra la pared, escabulléndote entre las sombras mientras las balas silban y salpican pequeños restos de píxeles de la pared. Justo cuando mengua el tiroteo, reapareces y revientas a uno de los orcos con dos escopetazos. Mientras tanto, el orco que tienes detrás ha recargado su arma y, con una mueca de violencia, se prepara para volver a disparar. Sin tiempo para darte la vuelta para responder, tú, Kyle Blackthorne, haces lo que probablemente no ha hecho ningún personaje de videojuego antes: sin mirar, estiras el brazo hacia atrás y disparas al pecho del orco, provocando su desplome en un charco de verde porquería.

Blackthorne, el juego de plataformas cinemático de Blizzard, se hizo en un tiempo relativamente más simple; un tiempo en el que una premisa como un '*Prince Of Persia* con armas y un disparo sin mirar' y un talentoso equipo de desarrollo era todo el incentivo requerido para vender un proyecto. Fundado en 1991, Silicon & Synapse (que se convirtió en Chaos Studios en 1993 y finalmente en Blizzard Entertainment en marzo de 1994) era un pequeño estudio que se mantenía a flote a base de ports. La carga de trabajo era intensa, pero el estudio se mantenía trabajando para Interplay. Así que cuando Mike Morhaime y Allen Adham les propusieron un conjunto de cuatro juegos a finales de 1991, Interplay se los quitó de las manos. Esos juegos eran *RPM Racing*, *Rock N' Roll Racing*, *The Lost Vikings*, y *Blackthorne*.

Matt Findley era productor en Interplay en esa época y todavía se asombra al revisar el difuso contrato para *Blackthorne*, originalmente titulado como '*Nightmare*'. "Estos contratos no dicen nada", afirma. "Estoy leyendo la definición del producto para este juego y dice: 'El producto será definido como un juego de ordenador llamado *Nightmare* que deberá funcionar en la Super Nintendo Videogame System'. En esa época, los tratos se parecían mucho a simples apretones de manos". Con solo el título '*Nightmare*' como punto de partida, Blizzard consiguió hacerse con el código del survival horror original, *Alone In The Dark,* y empezó a trabajar en un juego de SNES con gráficos vectoriales. Como recuerda Stu Rose, artista de Blizzard, el equipo tenía una ambición excesiva. "Lo juntamos todo y nos dimos cuenta de que solo podríamos tener como mucho cuatro escenas en el juego por la limitación del tamaño del cartucho. Eso no iba a funcionar", cuenta. "Así que nos quedamos con un agujero en el contrato que había que rellenar y pensamos... '¿Qué diantres hacemos ahora?'".



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** INTERPLAY

» **DESARROLL.:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

» **LANZAMIENTO:** 1994

» **SISTEMAS:** SNES, PC, 32X, MAC, GBA

» **OGÉNERO:** PLATAFORMAS

El equipo de *Blackthorne* tenía varias obsesiones en aquella época. *Magic: The Gathering*, que se jugaba casi como ritual tras la comida. Una Neo-Geo que ejecutaba constantemente *Samurai Shodown* en una esquina de la oficina. Y más importante, el cartucho de *Prince Of Persia,* que había sido adaptado a SNES en 1992, reviviendo el legendario juego de plataformas cinemático para la generación moderna. Ese juego volvió a atrapar al equipo.

"Sin duda, fue una gran influencia," recuerda Stu. "No diría que fuese una decisión de negocio. En esos tiempos, la cosa era más como '¿A qué juego nos gustaría jugar?' Ese era, en líneas generales, el documento de diseño. Tuvimos una reunión rápida; nos amontonamos, dispersamos y todos nos pusimos a trabajar en nuestras áreas". Varios miembros del equipo propusieron nuevas ideas. A Stu se le ocurrió que las puertas podrían ser portales a nuevas áreas y Ron Millar fue quién concibió el disparo sin mirar. Matt Findley se hizo fan al momento. "El punto dife-



» [32X] En la versión de 32X, el modelo 3D para Kyle tenía el pecho hinchado, mientras los fondos de las minas perdían su brillo.

rencial era ese disparo sin mirar. Todo se redujo a eso. La mecánica innovadora consistía en esconderse en las sombras, pero si pones un disparo a ciegas en un juego al estilo *Prince Of Persia*, ¡ya tienes la propuesta vendida!".

Irónicamente, tampoco había tantas oportunidades para usar la maniobra en cuestión. Su animación es más larga que la de un disparo normal, y los escenarios en los que estabas rodeado de enemigos eran poco comunes. Los objetivos más sencillos para el disparo de espaldas eran los humanos cautivos y encadenados a lo largo de los niveles. Sin castigo por su asesinato, y con pocas oportunidades de usar la técnica de disparo más macarra de los noventa, ¿qué más podía hacer un jugador?

Pero sería injusto reducir *Blackthorne* a sus mecánicas. Desde las animaciones de los personajes hasta los fondos, pasando por pequeños detalles, como los casquillos de bala o los restos que saltaban de la pared, lucía fantástico. Se benefició, sin duda, de su desarrollo tardío en el ciclo de SNES y de la experiencia acumulada por Blizzard hasta ese momento. "Desde el punto de vista del arte, ayudó el saber cómo encajar más cosas a base de truquillos", recuerda Stu, mientras alaba a su compañero Joey Ray-Hall como el "olvidado héroe de producción", puesto que fue capaz de comprimir un gran número de gráficos dentro del juego usando un editor de imágenes llamado *DeBabelizer*.

El juego transcurría en cuatro mundos distintos (minas, pantano, erial y castillo), cada uno con sus florituras visuales. Piedras preciosas brillaban en las paredes de las minas, mientras los arbustos temblaban con el viento y los relámpagos del erial, con una ciudad desconocida en el horizonte. El pantano era el más evocador, con una gran sensación de profundidad mientras la lluvia caía en primer plano y los oscuros árboles se perdían en la verde niebla de los fondos con parallax.



JUEGOS MÍTICOS

THE LOST VIKINGS
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1992

STARCRAFT
SISTEMA: PC, MAC
AÑO: 1998

WORLD OF WARCRAFT (IMAGEN)
SISTEMA: PC, MAC
AÑO: 2004



» [SNES] Muchos encuentros eran esencialmente puzles, diseñados alrededor de los explosivos recolectados en el camino.



» Matt Findley escribió la historia de *Blackthorne*.



» Stu Rose trabajó en *Blackthorne* como artista.

» [SNES] Llaves de puentes y dispositivos de levitación eran claves para solucionar los retos.

» [SNES] Las avispas explosivas eran un incordio, pero las podías usar como bombas a distancia.

» [SNES] Ahí está Sarlac, el demonio arquetípico y tu némesis.

BLACKTHORNE HAS INFILTRATED MY DOMAIN!

I WILL SEND YOU TO WHERE YOU CAN SEARCH FOR HIM. GOOD LUCK, KYLE. THE FATE OF TUUL DEPENDS ON YOU.

» [SNES] El truco para vencer a los gólems era esconderse hasta que dejaban de girar.

LAS VERSIONES

SNES (1994)

La versión original de *Blackthorne* también era la más censurada. Toda la sangre del juego es verde, ni los enemigos ni Blackthorne tienen heridas de bala visibles, y la sangre no salpica la pared. En la versión japonesa no se permite ni disparar a los prisioneros.

PC (1994)

La versión para DOS de *Blackthorne* tiene una nueva banda sonora y sangre roja (y salpicaduras en las paredes) en vez del moco verde de SNES. Como de costumbre en PC, aprovechó la alta resolución para añadir una interfaz que ocupaba una buena porción de la pantalla.

SEGA 32X (1995)

La Mega Drive ya era antigua en 1995, así que, en su lugar, Interplay portó *Blackthorne* a la malograda 32X. Tenía un aspecto visual nuevo, con modelos 3D y algunos fondos preciosos. Un mundo de temática nevada con cuatro niveles adicionales también fue añadido.

GAME BOY ADVANCE (2003)

El último port de *Blackthorne*. La versión de Game Boy Advance se basaba en la de SNES y tenía una paleta de color más saturada que el resto. El uso del scroll solucionaba el problema del pequeño tamaño de la pantalla, y fue la primera (y última) versión del juego con ranuras de guardado.

"En el *DPaint* de aquella época tenías que preparar tus propias progresiones de paleta", cuenta Stu. "Desglosa 256 colores y venga, 'Ok, piedras y rayos. Usaré 16 colores aquí y 16 allí. Hasta los personajes recibieron su parte".

La estética de *Blackthorne* también marcó el nacimiento de un estilo artístico propio en Blizzard, uno que evolucionaría en juegos como *Warcraft* y *Diablo*. Es apreciable, no solo en su paleta de colores terrosos, sino también en el diseño de los orcos, prácticamente idéntico al actualmente famoso orco de *Warcraft*. "Aprendíamos los unos de los otros, así que se convirtió en nuestro estilo común de dibujo," dice Stu.

Fiel a los juegos de su estilo, *Blackthorne* aprovechó técnicas de rotoscopia para animar a su personaje principal. La técnica implicaba capturar el movimiento de un actor, para luego reducirlo al número deseado de fotogramas por segundo para la consola en cuestión.

Frank Pierce, cofundador de Blizzard, hizo de modelo para los movimientos de *Blackthorne*. "Me llevé a Frank a un parque y lo grabé en vídeo con mi cámara, saltando y agachándose en un parque infantil. Creo que tenía algo estúpido como un palo y le dije 'Venga, esto es la escopeta. Ahora, ¡dispara!'", nos cuenta Stu. "Los resultados fueron increíbles. Mi único lamento es que cuando otro grafista rehizo el pelo, movió ligeramente la posición en algunos fotogramas, destruyendo parte de la fluidez original".

Blackthorne llegó en la época de clásicos como *Another World* (1991) y *Flashback* (1992), pero también mostraba los talentos propios de Blizzard. El diseño de niveles y el de puzles interactuaban de forma brillante, mediante el uso de granadas, llaves y explosivos de control remoto para avanzar en el juego. En el primer nivel del pantano, por ejemplo, un personaje te indica que puedes 'usar un Levitator para obtener algunas avispas'. Al principio no significa nada, pero puede que te vuelva como un flashback cuando, poco después, encuentras una avispa volando cerca de un orco violeta fuera de tu alcance. Matas a la avispa y sigues.

Al obtener el Levitator más adelante, recordar dicha conversación debería servir para unir los puntos, volver al orco violeta (al que ahora puedes llegar con el Levitator) y eliminarlo para obtener las bombas avispa. Es un diseño que satisface y que, junto a los cuerpos que dejas por el camino, ayuda a navegar por los niveles sin la necesidad de un mapa.

El desarrollo de *Blackthorne* fue relativamente tranquilo, con Interplay más que encantada de dejarlo todo en las manos de Blizzard. "Iban mandando versiones del juego a Brian Fargo para verificarlas," recuerda Matt. "En algún momento nos dimos cuenta que quizás alguien debería estar atento al mismo".

» [SNES] Los controles a cámara lenta convertían al duelo final con Sarlac en un reto complicado.

"Me llevé a Frank a un parque y lo grabé en vídeo con mi cámara, saltando y agachándose en un parque infantil"
STU ROSE

Matt se involucró directamente en *Blackthorne* cuando se encargó de preparar el manual hacia finales del desarrollo, lo que, casi sin quererlo, lo llevó a tener que escribir la historia. Con Blizzard más centrado en las mecánicas que el argumento, Matt tuvo libertad absoluta para ponerse creativo. Como recuerda, "el juego era jugable de arriba a abajo, pero no había historia o trasfondo y el personaje no tenía ni nombre". Con múltiples páginas para rellenar, Matt apañó una historia para *Blackthorne*. "Si la lees al completo [en el manual], es una mezcla extraña entre *El Señor de los Anillos* y *Conan el Bárbaro*", dice. Esto se explica por el hecho que Matt también se encontraba trabajando en el juego de *ESDLA* para SNES y admite que estar absorto en su mitología inspiró la sorprendente historia. El relato casi bíblico de *Blackthorne* es el de un planeta distante llamado Tuul, en el que un poderoso chamán se convierte en dos piedras: la luz y la oscuridad. Sus dos hijos toman una piedra cada uno, y las usan para formar un reino de luz (Androth) y otro de oscuridad (Ka'dra'suul). Cuando Sarlac, jefe militar del reino oscuro, invade Androth, su gobernante Vlaros salva a su hijo Kyle (Blackthorne) mandándolo a la Tierra. Años más tarde, canoso tras el servicio militar, el trabajo como mercenario y un surtido de acción varia, Blackthorne vuelve a Tuul, escopeta en mano, para recuperar el reino en nombre de su padre. "Yo era un escritor horrible, creo que esa es la moraleja", concluye Matt.

Al igual que la historia, el título llegó hacia el final del desarrollo. El equipo de marketing de Interplay lo bautizó como *Blackthorne*, pero esto fue un problema en Reino Unido. "No podíamos lanzarlo con ese nombre por la sidra *Blackthorn*, así que optamos por *Blackhawk* en Europa". *Blackthorne* fue lanzado en septiembre de 1994 para SNES, decorado con una espectacular portada del legendario artista Jim Lee (DC Comics). "Esa pieza es increíble; la portada más cara que creamos en toda esa época". El juego fue un éxito en SNES, aunque la decisión de Interplay de adaptarlo a la 32X de Sega en 1995, en lugar de Saturn o la más popular PlayStation, puso punto y final a las opciones de secuela. En esa época, Blizzard también había avanzado hacia otros proyectos, desarrollando y publicando *Warcraft*. "Nos hubiese gustado hacer más juegos de *Blackthorne*, pero estaba claro que en algún momento Blizzard iba a hacerse mayor y seguir su propio camino," nos cuenta Matt.

Stu Rose recuerda con cariño esos inicios en Blizzard, cuando la compañía apenas se mantenía a flote. "Éramos jóvenes e ingenuos. No había estrategia. Simplemente pensábamos, '¿qué vamos a hacer la semana que viene?'". La historia sugiere, no obstante, que Blizzard siempre tuvo visión a largo plazo. *Blackthorne* se convirtió, así, en el último apoyo antes de que la compañía saltase hacia los altares de la industria. ★

CINEMANíA

Los plataformas cinemáticos se caracterizaban por su movimiento realista, gráficos detallados y animaciones con rotoscopia, lo que implicaba que los personajes debían terminar una animación antes de iniciar la siguiente. Eso provocaba que el movimiento fuese raro a veces, pero lucía de maravilla. Revisamos tres clásicos.

Prince of Persia (1989)



El juego que inspiró muchas de las técnicas visuales y mecánicas usadas en el resto de juegos del género. Fue pasado a SNES en 1992, lo que efectivamente renovó el interés en él e inspiró a Blizzard para su '*Prince Of Persia* con pistolas'.

Another World (1991)



Construyendo sobre el fundamento marcado por *Prince Of Persia*, *Another World* dio un paso extra en el concepto de 'cinemático', añadiendo fondos increíbles, secuencias de película y gráficos vectoriales. Blizzard quiso usar un estilo similar, pero lo descartó por espacio en el cartucho.

Flashback (1992)



Del mismo estudio de *Another World* (Delphine Software, pero sin su diseñador, Eric Chahi), llegó *Flashback*. Aun sin ser tan revolucionario como su antecesor, *Flashback* era más fluido y aprovechó las capacidades de las primeras plataformas en CD como Mega-CD y el PC para incluir voces y cinemáticas prerenderizadas.



GUÍA DE COMPRA DE...





PLATAFORMAS EN GAME GEAR

El intento por parte de Sega de dominar el mercado de las portátiles no tuvo éxito, pero dejó tras de sí un buen legado de juegos de plataformas. Echamos un vistazo a los cartuchos que arruinarán tu cuenta bancaria, los que consumirán tu reserva de pilas y los contados casos que harán ambas cosas

Texto de Nick Thorpe

¡MEGA GASTO!

MEGA MAN

DESARROLLADOR:	FREESTYLE
LANZAMIENTO:	1995



TE COSTARÁ... +575€ (USA)

■ Existen numerosas entregas raras y costosas en la saga *Mega Man*, y el único juego del Blue Bomber para Game Gear no iba a ser una excepción. Publicado por US Gold bajo licencia Capcom, esta versión portátil rescata elementos de *Mega Man 4* y *Mega Man 5* de NES y los combina en un solo cartucho. Desafortunadamente no resulta la mejor manera de experimentar la franquicia, ya que el juego no ha sido correctamente adaptado a la pequeña pantalla de Game Gear. Los *Mega Man* siempre han resultado algo frustrantes, así que no ver donde vas a saltar/aterrizar o qué demonios te está atacando no ayuda lo más mínimo.

Debido al lanzamiento relativamente tardío de esta entrega y a su limitada distribución, conseguir este particular *Mega Man* supone enfrentarse a un precio desorbitado. Si pretendes gastar tu dinero de manera inteligente, no te recomendamos hacerte con él, ya que no es lo suficientemente bueno. Las versiones USA del juego fueron importadas a Portugal por un distribuid or local de Sega llamado Ecofilmes. Podrás distinguir esta versión por las pegatinas portuguesas de la caja y el idioma del manual de instrucciones.



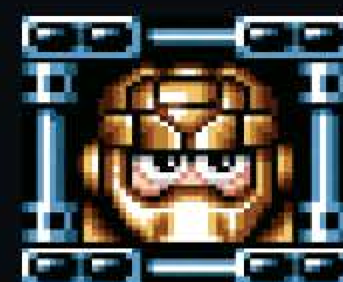
» [Game Gear] La menor resolución de pantalla te obligará a realizar más saltos de fe que en las entregas de NES.



» [Game Gear] Muy pocos escenarios mejoran el apartado visual que ofrecen los cartuchos originales de NES.

COALICIÓN DEL CAOS

Los cuatro primeros Robot Masters que deberás vencer



Stone Man
Un jefazo modelado a base de ladrillo visto y cemento humano que no te pondrá las cosas fáciles si deseas que abandone el juego de forma elegante. La Napalm Bomb le hará mucho daño, así que hazte con ella antes de ir a por él.



Napalm Man
Este singular final boss ama su propio olor por las mañanas, lo cual resulta bastante extraño si profundizas en ello. Su arma especial es una bomba que rebota, algo curioso, ya que el napalm ni explota ni rebota en la realidad.



Bright Man
Brilla porque es inteligente pero también lo hace porque incorpora una bombilla en su cabeza. Aunque su aspecto no impresiona, su poder paralizante de enemigos Flash Stopper es realmente útil para gestionar pantallas complejas.



Star Man
Star Man fue concebido para explorar el espacio exterior, pero su pasión por la ópera y los musicales sugiere que se considera otro tipo de estrella... La Power Stone funciona bien contra él, así que vence a Stone Man primero.

¡MÁS RÁPIDO!

SONIC THE HEDGEHOG 2



TE COSTARÁ... +8€ (EUROPA)

TE COSTARÁ... +6€ (USA Y JAPÓN)

DESARROLLADOR: ASPECT
LANZAMIENTO: 1992

■ Game Gear es diferente a las otras consolas de Sega, ya que los juegos completos son más raros de conseguir que los cartuchos sueltos, probablemente por esas cajas de aspecto desechable que los contenían. Si tenemos esto en cuenta, este es uno de los títulos más baratos del mercado, una copia completa de la secuela de *Sonic* no debería costarte más de 10 euros, convirtiéndolo en un clásico de cualquier colección de Game Gear. Como todos sabréis, este juego es muy diferente a su hermano de 16 bits. Todas las fases y jefazos son nuevos y Tails es rehén en vez de compañero. La única pega es su gran dificultad, estamos ante una de las entregas más exigentes de una saga bastante accesible. Muchos jugadores sufren con el primer final boss y el desafío no hace más que intensificarse a partir de ese momento.



» [Game Gear] Sabemos que muchos de vosotros jamás habéis derrotado a este jefazo. Somos así de generosos.

LAS LIANAS DEL HORROR

TARZAN: LORD OF THE JUNGLE



TE COSTARÁ... +350€ (EUROPA)

DESARROLLADOR: EUROCOM
LANZAMIENTO: 1994

■ Algunos juegos alcanzan precios muy altos porque son extraordinariamente buenos. Otros consiguen altas cotizaciones simplemente porque son raros, como el caso que nos ocupa. *Tarzan: Lord Of The Jungle* solo apareció en Europa para Game Boy y Game Gear. Tal vez debido al éxito de cada sistema, la versión Game Boy es más común y se puede adquirir a precios razonables, mientras que el juego de Game Gear no abunda y te obligará a desembolsar una exagerada cantidad de dinero. La experiencia que recibirás a cambio no merece ese precio. *Tarzan* es un plataformas mediocre. Cualquier diversión que obtengas balanceándote por las lianas pronto se convertirá en frustración por culpa del irritante diseño de niveles y sus absurdos objetivos. A no ser que vayas a por el full set, evítalo.



» [Game Gear] El escenario de fondo de esta fase es tan soso como el diseño global del juego.



» [Game Gear] Seguro que hay formas más absurdas de perder 350 euros, pero no se nos ocurre ninguna.

CUANDO LA IMPORTACIÓN IMPORTA

KISHIN DOUJI ZENKI



TE COSTARÁ... +40€ (JAPÓN)

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1995

■ Esta adaptación del popular manga de los 90 no es tan venerada como la versión para PC-FX, considerado como uno de los mejores títulos del sistema. Aun así se trata de un gran juego no muy conocido en Occidente. Los gráficos y el audio son excelentes y el diseño de escenarios resulta muy interesante. Gracias a sus diferentes habilidades, los dos protagonistas pueden acceder a diferentes áreas e incluso alcanzar salidas exclusivas. Este juego ha aumentando su cotización recientemente, la última vez que investigamos, hace poco más de un año, su precio rondaba apenas los 20-35 euros. Puedes darte por satisfecho si lo consigues por un valor similar en eBay o en Yahoo Auctions Japón, ya que su tendencia, lógicamente, es ir al alza. ¡A por él!



» [Game Gear] Es un juego muy bonito en la portátil de 8 bits.



» [Game Gear] Hazte con él antes de que aumente su precio.

CONOCE A TUS HÉROES

El dúo dinámico que liderarás en esta aventura



ZENKI

Tiene siglos de antigüedad y es inmensamente poderoso, como verás durante los duelos con los jefazos donde mostrará su forma adulta y su poderosa magia elemental. Por desgracia para los que le rodean, tiene una mentalidad rebelde. Es menos ágil que Chiaki pero más efectivo en combate gracias a su ataque giratorio, además puede acceder a rutas alternativas destruyendo bloques y atravesando estrechos pasadizos.



CHIAKI

La compañera de Zenki es una chica de secundaria que vive en un santuario con su abuela. Durante el juego, sus habilidades flamígeras le permiten atacar enemigos y destruir containers de power-ups, además salta más alto que Zenki. El relato nos cuenta que es responsable de transformar a Zenki en dios demonio para luchar contra los jefazos. Aunque no participa en los combates, tiene gran protagonismo.

¡TRUCOS DE COLECCIONISTA!

Olvídate de la caja
Si quieres ahorrar a la hora de hacer tu colección, ten en cuenta que los juegos con caja son muchísimo más caros. Los cartuchos sueltos te ahorran dinero.

Explora las regiones
Los juegos de Game Gear no tienen bloqueo regional, así que busca la versión más económica. Algunos títulos son diferentes en consolas japonesas.

Esperar tiene su recompensa
En comparación con otros sistemas, los precios de Game Gear resultan volátiles y hay poco conocimiento sobre el valor de los juegos. Con paciencia conseguirás gangas.

¿Qué tal en Master?
Gracias al adaptador Master Gear es posible jugar con cartuchos de Master System en Game Gear. Considéralo si las versiones GG son demasiado caras.

HA NACIDO UNA...

RISTAR

DESARROLL: JAPAN SYSTEM HOUSE
LANZAMIENTO: 1995



TE COSTARÁ... +60€ (USA)

TE COSTARÁ... +48€ (JAPÓN)

Muchos jugadores sabrán que la versión Mega Drive de *Ristar* era un gran juego que no obtuvo el prestigio que merecía por culpa de un mercado saturado de juegos de plataformas allá por los años 90. La adaptación a Game Gear también es excelente, y aunque tiene mucho en común con su hermano de 16 bits, ofrece su propia versión del concepto. Además de agarrar y golpear enemigos, Ristar también puede coger objetos y lanzarlos contra sus rivales, o clavar lanzas en paredes para utilizarlas como plataformas. Este port también ofrece escenarios modificados, así como fases y jefes exclusivos. Sin duda, uno de los mejores plataformas del sistema, aunque no será barato.

TE COSTARÁ... +48€ (EUROPA)



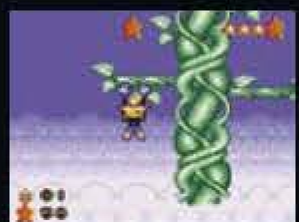
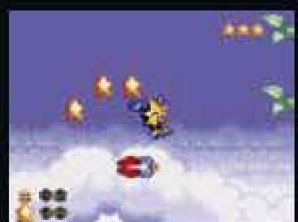
» [Game Gear] No busques esta fase en Mega Drive, es exclusiva.



» [Game Gear] Los brazos elásticos de *Ristar* siguen siendo clave.

EL NIVEL PERDIDO...
La fase en la que tu consola no te dejará jugar

Aunque los juegos de Game Gear no tienen bloqueo de región, cada sistema contiene su identificación regional y algunos títulos responden a ella. En muchos casos las diferencias son básicas, como mostrar texto japonés en las consolas niponas. Pero *Ristar* ofrece mucho más para los usuarios japoneses... una fase que fue inexplicablemente cercenada para el público internacional. En sistemas no japoneses, el segundo planeta se llama Terra y presenta una sola fase de temática pirata. En Japón, el planeta recibe el nombre de Fanturn y comienza con un escenario de fantasía con nubes, arcoíris y habichuelas, antes de visitar la zona pirata. Todos los *Ristar* de Game Gear contienen los mismos datos, así que no necesitas cartucho japonés, te hará falta una consola nipona.


MINI DISPAROS

GUNSTAR HEROES

DESARROLLADOR: M2
LANZAMIENTO: 1995



TE COSTARÁ... +75€ (JAPÓN)

Gunstar Heroes ocupa un lugar difícil de ubicar en la biblioteca de Game Gear, ya que técnicamente es una maravilla y se juega bien, pero no resulta fácil recomendarlo, ya que se trata de una conversión de un título que se disfruta más en Mega Drive. Nos sorprendería mucho que alguien diese preferencia a esta versión de *Gunstar Heroes* por encima del original. En cualquier caso, si ya posees este clásico, la adaptación de M2 funciona bien como pieza complementaria. Para que un juego de Mega Drive técnicamente brillante funcionase en el limitado hardware de GG, M2 tuvo que modificar el diseño del cartucho original. Sin embargo, esto no significó exclusivamente recortes, ya que se implementaron nuevas secciones, entre ellas una donde controlabas un robot gigante. *Gunstar Heroes* se puso a la venta muy tarde dentro del lifetime de la consola y nunca atravesó la frontera japonesa, así que su demanda mantiene un alto precio.



» [Game Gear] Esta adaptación, sorprendentemente precisa, sufre de masivos parpadeos de sprites.

PURO ARCADE AÑEJO

BUBBLE BOBBLE

DESARROLLADOR: TAITO
LANZAMIENTO: 1994



TE COSTARÁ... +190€ (USA)

Estamos ante un caso inusual. *Bubble Bobble* no era el título más novedoso y popular del mercado cuando apareció para Game Gear en 1994. Es el tipo de juego que habrías esperado ver en los primeros días de vida del sistema. Además, es exclusivo para Estados Unidos, lo cual añade más rareza al asunto. Se trata de un buen port, en el que tan solo chirría el diseño de niveles: cada fase se ha adaptado a las reducidas dimensiones de la pantalla pero, sin embargo, muestra sprites gigantescos. Pero quizá lo más extraño de *Bubble Bobble* es que resulta un juego bastante fácil de encontrar excepto si lo quieres completo. La diferencia de precio es astronómica, el cartucho suelto no supera los 20$, pero la caja, el manual y el molde interior multiplican su valor por diez... *Bubble Bobble* es un buen port, pero quizá no merezca pagar tanto por el cartón y el papel.

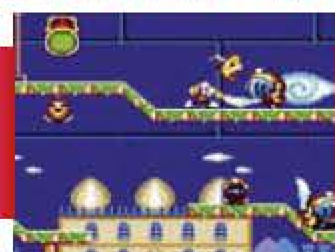


» [Game Gear] Los escenarios, adaptados a la pantalla, recrean con fidelidad los originales.

MÁS TÍTULOS A TENER EN CUENTA



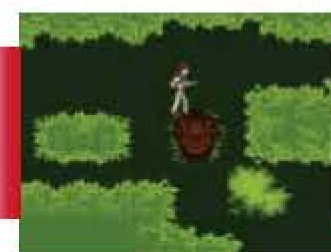
COCA-COLA KID
DESARROLLADOR: ASPECT
LANZAMIENTO: 1994
TE COSTARÁ... +30€ (JAPÓN)



DYNAMITE HEADDY
DESARROLL.: MINATO GIKEN
LANZAMIENTO: 1994
TE COSTARÁ... +15€ (EUROPA) +24€ (USA) +24€ (JAPÓN)



HURRICANES
DESARROLL.: ARC DEVELOPMENTS
LANZAMIENTO: 1994
TE COSTARÁ... +130€ (EUROPA)



THE LOST WORLD: JURASSIC PARK
DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1997
TE COSTARÁ... +35€ (USA)



THE LUCKY DIME CAPER ST. DONALD DUCK
DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1991
TE COSTARÁ... +12€ (EUROPA) +24€ (USA) +15€ (JAPÓN)

UN MÁGICO MUNDO DE COLORES

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

TE COSTARÁ... +18€ (JAPÓN)

TE COSTARÁ... +12€ (EUROPA)

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1991



TE COSTARÁ... +24€ (USA)

■ Sega programó un gran número de juegos de plataformas con personajes Disney realmente buenos a principios de los 90, y este es posiblemente el más famoso del lote, aunque la mayoría de los usuarios suelen recordar con más cariño la versión Mega Drive. Sin embargo, al igual que la práctica totalidad de los títulos mostrados en estas páginas, la versión 8 bits merece un capítulo aparte, con diseños de niveles y final bosses exclusivos, así como una estructura de progresión no lineal. Es, sin lugar a dudas, el título que debería sustentar la base de cualquier colección de plataformas de Game Gear, barato y muy bueno, por lo que después de los típicos juegos de *Sonic*, este debería ser el siguiente en tu lista. Si ya tienes el de Master System, no esperes diferencias notables.



» [Game Gear] Mickey es un campeón a la hora de destruir cosas con el trasero.

EL MOCITO MARAVILLAS

WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

TE COSTARÁ... +12€ (EUROPA)

DESARROLLADOR: WESTONE
LANZAMIENTO: 1992



TE COSTARÁ... +50€ (JAPÓN)

■ Nuestros lectores habituales sabrán que somos grandes admiradores de esta clásica aventura de plataformas, una referencia clave que, a menudo, se pasa por alto en la evolución del estilo 'Metroidvania'. Pocos juegos de la época ofrecen un diseño tan magistral, las formas animalescas adquiridas otorgaban nuevas habilidades al jugador para superar obstáculos antes insalvables. Gráficos atractivos y excelente banda sonora, un clásico. Esta versión incluye cambios respecto al original de Master System, el más relevante es que los escenarios fueron rediseñados para adaptarse a la menor resolución de Game Gear. Aun así, la experiencia es sobresaliente. El público americano no contó con este capítulo y la versión japonesa ofrece textos en dicho idioma, por lo que la mayoría de usuarios optará por el económico cartucho europeo.





» [Game Gear] Es convertirse en lagarto y ponerse de mal humor.

HUEVOS RECOCIDOS

THE EXCELLENT DIZZY COLL.

TE COSTARÁ... +70€ (EUROPA SUELTO)

DESARROLLADOR: INT. STUDIOS
LANZAMIENTO: 1994



■ Esta simpática recopilación de juegos está formada por *Panic Dizzy*, *Go! Dizzy Go!* y *Dizzy The Adventurer*, siendo este último el que proporcionó la auténtica carnaza del pack como versión optimizada de *Prince Of The Yolkfolk*. Ya conocéis *Dizzy*, infinidad de puzles con objetos y desplazamiento ovoide. Se suponía que esta colección también iba a ser comercializada en Master System, pero el lanzamiento de Game Gear fue el único que llegó al mercado y, por desgracia, no fue un éxito en ventas. El juego es muy escaso y tremendamente complicado de conseguir, pero gracias a un grupo de Facebook denominado Sega Game Gear Collectors, hemos descubierto que se vende por alrededor de 165 euros. ¡Tiene huevos la cosa!



» [GG] Dizzy nunca superará a a Alex Kidd como mascota de Sega.



» [GG] Denzil lleva gafas de sol en una cueva, nunca nos gustó eso.

¡EXTRA, EXTRA!

Los otros "huevos" de la colección

TE COSTARÁ... +165€ (EUROPA COMPLETO)



PANIC DIZZY

Esta entrega en formato puzle recuerda a los clásicos *Magical Drop*, pero al requerir líneas horizontales en vez de verticales resulta más difícil que el arcade de Data East. Es una variante puzle entretenida, pero no tan refinada como cabía esperar.



GO! DIZZY GO!

Es un juego de laberintos, así que ya sabes de qué va. Recorre el escenario cogiendo fruta y evitando a los enemigos de Dizzy. Recomendado cuando completes el juego principal y merecedor de la medalla de plata frente a *Panic Dizzy*.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

DESARROLLADOR: DOMARK
LANZAMIENTO: 1994
TE COSTARÁ... +70€ (EUROPA)



SHINOBI II: THE SILENT FURY

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1994
TE COSTARÁ... +24€ (EUROPA) +40€ (USA) +30€ (JAPÓN)



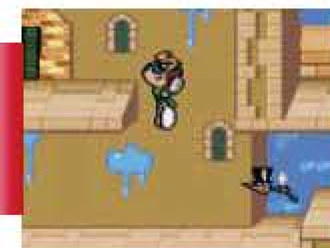
SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE

DESARROLLADOR: RACDYM
LANZAMIENTO: 1995
TE COSTARÁ... +30€ (EUROPA) +20€ (USA) +15€ (JAPÓN)



TAILS ADVENTURE

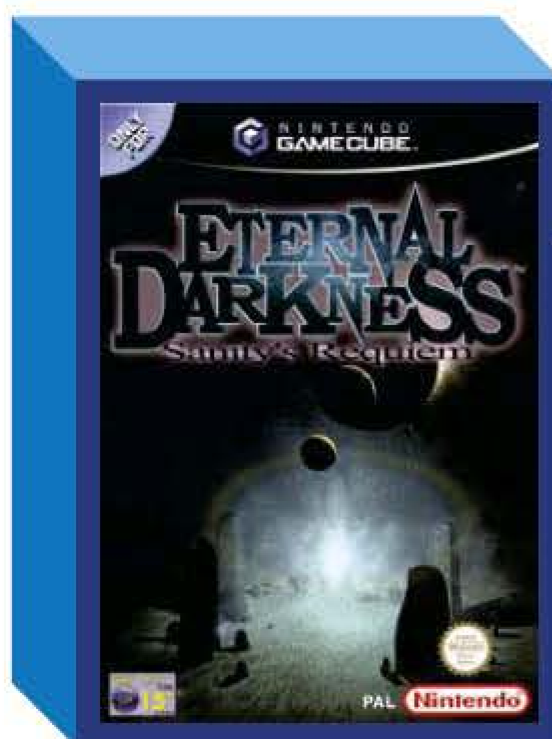
DESARROLLADOR: ASPECT
LANZAMIENTO: 1995
TE COSTARÁ... +295€ (EUROPA) +175€ (USA) +90€ (JAPÓN)



TEMPO JR

DESARROLLADOR: SIMS
LANZAMIENTO: 1995
TE COSTARÁ... +175€ (EUROPA) +125€ (USA) +40€ (JAPÓN)

PANTALLA FINAL



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Será por la tensión a la que nos someten los cierres de Retro Gamer, pero en los últimos tiempos nos hemos obsesionado con el título de culto de Silicon Knights para GameCube. Al fín y al cabo, el juego está protagonizado por una serie de personas que tratan de mantener la cordura frente al Mal en estado puro. Tampoco tienen motivos para quejarse: al menos no son autónomos.

forowarez.net

01



» Aunque está al bordo de la derrota, Pious Augustus nos advierte de que la amenaza a la que nos enfrentamos es mucho más terrible. La Oscuridad es más grande que él, y cualquier esfuerzo por derrotarla es inútil.

02



» Alex Roivas le escucha, con la duda atormentando su mente y un arma en las manos. Ha tragado un montón de sapos antes de llegar a este punto y no puede imaginar nada peor que el reino de terror de Augustus.

03



» Resignado ante su inevitable destino, el esquelético centurión emite una última advertencia: su muerte no nos salvará y, para colmo, agravará nuestros problemas. Lo que se dice, una auténtica maldición legionaria.

04



» Alex ha oído suficiente y atraviesa el corazón del villano, provocándole, de una vez por todas, la muerte. Augustus no era buena gente, pero al menos no era un mentiroso. Alex experimenta una visión más allá de la realidad, una visión de la abominación de eldritch y su ejército de no-muertos, preparados para desencadenar el caos y la destrucción.

05



» Solo cuando ya es demasiado tarde para enmendar su error, Alex toma conciencia de lo que ha desencadenado. La destrucción de Augustus ha creado un vacío de poder que ha sido inmediatamente ocupado por un ser cuya maldad y capacidad destructiva supera con creces a la del romano. La muerte se cierne sobre todos nosotros. Buen trabajo, maja..

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**
Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Julen Zaballa, Marçal Mora, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, David Alonso, Lázaro Fernández.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES
Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRH. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-20



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

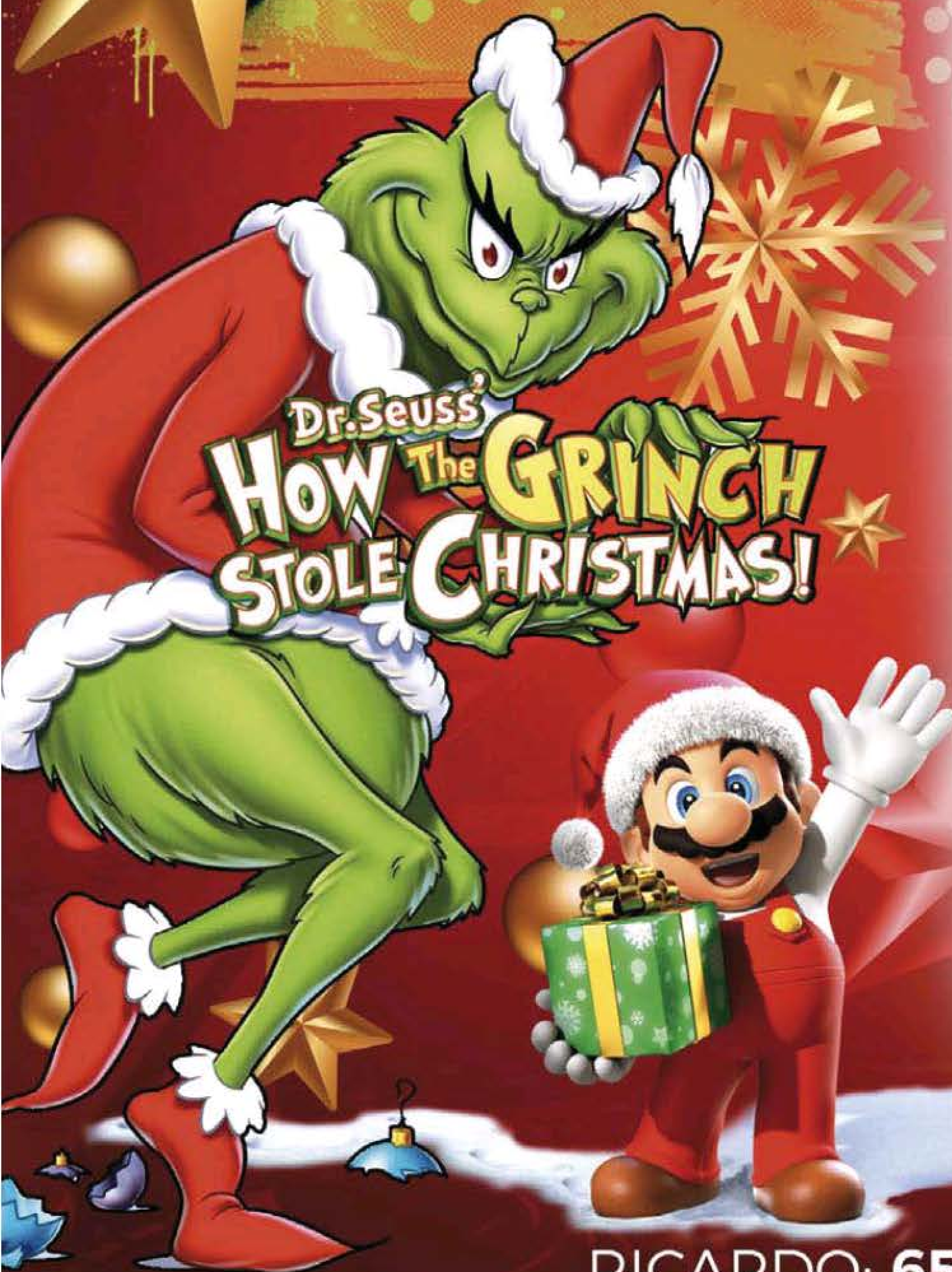


Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

¡LLEGÓ LA NAVIDAD!

¿YA TIENES TU RECREATIVA?

¡ES TU MOMENTO! CONTÁCTANOS



RICARDO: **659136548**

FACTORYARCADE@HOTMAIL.COM

ABAT MARCET. 323 - 08235 TERRASSA (BCN)

WWW.FACTORYARCADE.ES

